ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

21.11.94
Kč 24,-
36
Sk 29,-
DM 2,-

Pozor, od 1. 12. 1994 začíná prodej her na PC za FANTASTICKÉ ZAVÁDĚCÍ CENY

BUDETE ŠOKOVÁNI

Presto·CS COMPUTER

AMIGA CD 32 cena na tel. dotaz

AMIGA 1200 cena na tel. dotaz

AMIGA 500 7.990,-

DISKETY za velmi DOBRÉ CENY

PC sestavy (dle požadavků zákazníka), CD 32 včetně software nabízíme za výhodných podmínek na **LEASING**

Naše firma se zúčastní velké výstavní a prodejní akce **EXCALIBUR SHOW** ve dnech 3. - 4. prosince 1994 v Paláci u Hybernů Praha, kde Vám nabídneme počítače, herní konzole a velké množství software ve

VYNIKAJÍCÍCH CENÁCH.

PŘEDVÁNOČNÍ NABÍDKA HER

CD32

titul	cena vč. DPH
7 GATES OF JAMBALA	999
ALFRED CHICKEN	999
ALIEN BREED SPECIAL/QWAK	949
ARABIAN NIGHT	749
BEAVERS	1099
BRIAN THE LION	799
BRUTAL FOOTBALL	1099
BUBBA N STICK	1099
CANNON FODDER	1099
CASTLES II	1099
D-GENERATION	999
DRAGEROUS STREETS	1099
DEEP CORE	749
DENNIS	999
DISPOSABLE HERO	749
ELITE II - FRONTIER	1099
EMERALD MINES	799
FIRE FORCE	749
FURY OF THE FURRIES	1099
GUNSHIP 2000	1099
HERO QUEST II	1099
HUMANS I&II	1099
CHAMBERS OF SHAOLIN	999
CHAOS ENGINE	1099
CHAOS KID	999
CHUCK ROCK II	1099
CHUCK ROCK I	599
IMPOSSIBLE MISSION 2025	1249
INTERNATIONAL KARATE +	749
JAMES POND II - ROBOCOD	1099
JAMES POND III	1299
JOHN BARNES	749
LABYRINTH OF TIME	1049
LEGACY OF SORASIL	1099
LEMMINGS	1099
LIBERATION	1299
LOST VIKINGS	1649
LOTUS TURBO TRILOGY	1099
MEAN ARENAS	749
MICROCOSM	1999
MORPH	1099
NICK FALDO	1299
NIGEL MANSELLS WORLD CHAMP.	749
OVERKILL/LUNAR-C	1099
PIRATES GOLD	1099
PROJECT X/F-17 CHALLENGE	949
PSYCHO KILLER	1099
RYDER CUP GOLF	1099
SECOND SAMURAI	1099
SEEK AND DESTROY	999
SENSIBLE SOCCER	999
SIMON THE SORCERER	1399
SLEEP WALKER	1099
STRIKER	1099
SUMMER OLYMPIX	899
SUPER PUTTY	749
TOTAL CARNAGE	1199
TOWN WITH NO NAME	1099
TRIVIAL PURSUIT	1099
TROLLS	1099
UFO	1099
ULTIMATE BODY BLOWS	1099
WHALES VOYAGE	1099
ZOOL	1099
ZOOL II	1099

AMIGA 1200

titul	cena vč. DPH
ALFRED CHICKEN	649
ALIEN BREED II	1099
CIVILIZATION	1449
D-GENERATION	549
DIGGERS	1399
GUNSHIP 2000	**1249**
CHAOS ENGINE	1099
IMPOSSIBLE MISSION	**1249**
ISHAR II	***599***
ISHAR I	599
JURASSIC PARK	999
LIBERATION	1199
OSCAR	1049
OVERKILL	799
PINBALL FANTASIES	1199
ROBINSON'S REQUIEM	**949**
SABRE TEAM	**1199**
SIM LIFE	749
SIMON THE SORCERER	1399
STAR TREK 25TH ANNI VERSARY	**1399**
STRIP POT	**999**
THE CLUE	**1149**
THEME PARK	**1399**
TRANSARCTICA	999
UFO	**1249**
ZOOL	749
ZOOL I	1049

AMIGA

titul	cena vč. DPH
ALIEN BREED II	1099
APOCALYPSE	999
ARMOUR GEDDON II	**999**
BATTLE ISLE 93	**1049**
BENEFACTOR	**899**
BENEATH A STEEL SKY	**1299**
CANNON FODDER	1099
COMBAT AIR PATROL	1099
DARK MERE	**599**
DESERT STRIKE	**1099**
DOG FIGHT	***599***
DRACULA	1099
DUNE II	1149
ELITE II - FRONTIER	999
EYE OF THE BEHOLDER I	749
F-1	***749***
F-117 A STEALTH FIGHTER	799
FLASH BACK	**1249**
FURY OF THE FURRIES	**1199**
GOAL	**749**
GOBLINS II	1349
GOBLINS III	**1549**
GRAND PRIX	***599***
GUNSHIP 2000	***599***
HEIMDALL II	**1199**
HIRED GUNS	1299
HISTORYLINE 1914-18	1399
CHAOS ENGINE	1099
CHAOS KID	**999**
IMPOSSIBLE MISSION	**1249**
INNOCENT UNTIL CAUGHT	1399
ISHAR I	***599***
ISHAR II	***599***
ISHAR III	**999**
JET STRIKE	**1149**
JURASSIC PARK	999
K240	**1199**
LEGEND OF KYRANDIA	**1299**
LEMMINGS II - TRIBES	1099
LOST VIKINGS	1199
MORTAL KOMBAT	1099
OSCAR	1049
OVERLORD	**1149**
POPULOUS II PLUS	1299
REACH FOR THE SKIES	1149
ROBINSON'S REQUIEM	**899**
SABRE TEAM	**1199**
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL	**799**
SIMON THE SORCERER	1399
SPACE HULK	***1249***
STAR LORD	**1149**
SYNDICATE	1249
THE CLUE	**1149**
THE SETTLERS	**1399**
TORNADO	**1399**
TRANSARCTICA	999
VALHALLA	**1099**
WALKER	1099
WILD CUP SOCCER	**949**
ZOOL	**749**
ZOOL II	***749***

Na veškeré zboží je poskytována záruka. Zboží zasíláme i na dobírku.

Praha 2, Polská 15 (metro A, nám. Jiřího z Poděbrad).

Tel: 02/**6275250**, 02/**8257484**, Fax: 02/7916018.

dopisy

Kouzla a Ishar 2

Vážená redakce! Dost dobře nechápu zveřejnění části manuálu hry „Ishar 2". Jako majitel originální verze si připadám před ostatními pošklebujícími se kamarády jako úplný pitomec. Navíc tím popíráte vaši oblíbenou poznámku o používání originálního software. Ale nic ve zlém, jen mě to trochu „vytočilo". S Excaliburem jsem spokojen, ale potřeboval bych poradit s instalací „Heimdall 2" a „Hired Guns" na harddisk (vlastním Amiga 500, 4 MB Fast, 80 MB HD, 512 KB Chip). Konkrétně „Heimdall 2" mě rozčiluje svým drzým hlášením 2 MB Free Memory needed...
Závěrem ještě malý dotaz: Nestálo by za pokus zveřejnit anketu „Proč tolik pisatelů používá místo svého jména anglické pseudonymy?" Připadá mi to totiž jako klasická schizofrenie: Normálně jsem Franta, u počítače ovšem „Head Destroyer" apod. Korunu tomu všemu nasadil jistý Karel, kterého jsme s kolegou objevili v jednom Hi-score na jeho PC: Karel, Mistress of Dark (pokud je ovšem zmíněný Karel transvestita, omlouvám se mu). S pozdravem D____l P. (Zajímavé jméno, více jsem nerozluštil. TJoker)
PS: Vydáte někdy návod na „Ishar 1"?

Ahoj nerozluštitelný! Nechápu, proč stále více čtenářů používá nerozluštitelné podpisy. To asi z důvodu, abychom je nemohli rozluštit! Abych uvedl uvedl Ishar 2 na pravou míru: Nehodláme uvádět jakékoli části manuálu nebo kódy. Michání kouzel jsme uvedli, protože si o to psali čtenáři, ovšem čtenáři-majitelé originálních verzí. Když se i „originalisté" nevyznali v manuálu, přišlo nám zveřejnění jako povinnost, protože jsme časopis pro hráče a hráčům k pomoci. Nápad s anketou není špatný, ale musíš si uvědomit, že Head Destroyer zní zajímavěji než Franta nebo Karel. Hráči chtějí být podobní postavám v hrách a když nemohou změnit nic jiného, tak to zkusí alespoň se jménem. Z tvého dopisu nelze dobře posoudit, v čem by mohla být chyba u Hired Guns. Když už nevíš jak dál, podívej se do manuálu. Heimdall potřebuje 2 MB Chip.

TJoker

486 a fungují hry?

Vážená redakcia Excaliburu.
Už dlhší čas som vašim predplatite? Ste perfektný časopis!!! Určite sa vyznáte v počítačoch lepšie než ja, a tak by som vás prosl o radu: 1)Dajú sa hrať hry ako napr.: Gabriel Knight, Doom, Dune 2, TFX, Tie Fighter, Mortal Kombat a iné, na počítači 486 DX2/66 MHz so sbernicou PCI? 2) Je lepšia zvuk karta Soundblaster 16 ASPalebo Sound Galaxy NX 16 Extra? Vopred vám ďakujem. S pozdravom **Braňo D.**, Piešťany

Ahoj Braňo, s 486 DX2/66 MHz a PCI nemusíš mít starosti, zda ti bude ta která hra fungovat. Zde se více budeš ptát, zda ta hra „trhá" nebo scrolluje plynule, ale u her, které jsi uvedl, se ani takový problém nevyskytne. Ale až si jednou spustíš Windows a nastartuješ nějakou hru....

TJoker

Vlna kritiky

Vážená redakce! Již delší dobu se Vám snažím napsat, ale až dnes jsem si na to udělal čas. Excalibur sleduji od prvního čísla(fakt!), ale poslední dobou jsem značně nespokojen. Začalo to číslem 15. Na straně 14, kde je recenze na hru Comanche Maximum Overkill, se doslova píše:„ Chybí zde dokonce dnes už

hitparáda

Každý došlý hlas se připočítává k současným výsledkům hitparády.

PC

1. **Doom II,** ID soft
2. **Mortal Kombat,** Virgin
3. **Lands of Lore,** Westwood
4. **Theme Park,** Bullfrog
5. **Dune II,** Westwood
6. **Shadowcaster,** Origin
7. **Arena the Elder Scrolls,** Microprose
8. **TFX,** Digital Image Design
9. **Legend of Kyrandia 2,** Westwood
10. **The Settlers,** Blue Byte

AMIGA

1. **K240,** Gremlin
2. **The Settlers,** Blue Byte
3. **Ishar II,** Silmarils
4. **Dune II,** Virgin Games
5. **Simon the Sorcerer,** Adventure Soft
6. **Body Blows Galactic,** Team 17
7. **Hired Guns,** Psygnosis
8. **Frontier,** Gametek
9. **Perihelion,** Psygnosis
10. **Banshee,** Core Design

ST

1. **Ishar II,** Silmarils
2. **Legends of Valour,** US Gold
3. **Ween,** Cocteil Vision
4. **Robocop 3,** Ocean
5. **Lure of the Temptress,** Virgin Games
6. **Desert Strike,** Electronic Arts
7. **Shadowlands,** Domark
8. **Pushover 2,** Ocean
9. **Vroom Multiplayer,** UBI Soft
10. **Powermonger** , US Gold

8-BITY

1. **Dragon Wag,** Interplay
2. **Adax,** Avalon
3. **Draconus,** Cognito
4. **Skinhead,** E.S.C.
5. **Hans Kloss,** Avalon
6. **Mision Shark,** Avalon
7. **Krucjata,** ASF
8. **Turrican II,** Rainbow arts
9. **Blinky s Scarx School,** Zeppelin
10. **Lemings,** Psygnosis

EXCALIBUR

1. **Tie Fighter,** Lucas Arts
2. **Outpost,** Sierra On-Line
3. **The Settlers,** Blue Byte
4. **Pinball Fantasies,** 21st Century Entertiment
5. **Banshee,** Core Design
6. **Delta V,** Bethesda Soetworks
7. **K240,** Gremlin
8. **System Shock,** Origin
9. **Doom II,** ID Soft
10. **Perihelion,** Psygnosis
11. **Reunion,** Grandslam
12. **Robinsons Requiem,** Silmarills
13. **Super Stardust,** Team 17
14. **FIFA Soccer,** Electronic Arts
15. **TurboRaketti,** Heikki Kosola
16. **NHL Hockey,** Electronic Arts
17. **Vallhala,** Vulcan Software
18. **Mortal Combat,** Acclaim Entertainment
19. **TFX,** Digital Image Design
20. **Beneath the Steel Sky,** Virgin

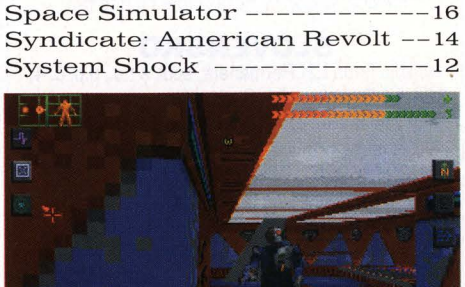
obsah

RUBRIKY

dopisy ----------3
hitparáda ----------3
obsah ----------3
KONFIGURACE PC: Memory Managment ---------5
ROZHOWOR: Na hraní nemáme čas... ----------6
PREVIEW: Gravon ----------7
PREVIEW: Sedm dní a sedm nocí--8
„ZPRAVODAJ HLÁSÍ: Všem Maťistům--8
MAGAZIN: Testujeme nejčastější „balící" utilitky ----------5
ROZHOWOR: Games World ----10
plakát ----------18-19

RECENZE

Arcade Pool ----------27
Bump'n'Burn ----------29
Central Inteligence----------26
Delta V ----------22
Desert Strike ----------28
Elfmania ----------21
Mechanicus ----------30
Nova II ----------30
Space Simulator ----------16
Syndicate: American Revolt --14
System Shock ----------12



Universe ----------14
Ultimate Football ----------24

NÁVODY

TIPY A TRIKY: Cheaty ---------31
Universe ----------32
Vendeta----------31

INZERCE

Amiga Info ----------20
Amiga Shop ----------34
Atlantida----------34
JRC ----------35
Presto CE computer----------2
ProCA s.r.o. ----------17
Vochozka Trading ----------34
řádková inzerce ----------20

Příští číslo vyjde 3. prosince

DÁREK

Zlatý joystick

Jak jsme slíbili v minulém čísle, otiskujeme očekávaný kupón. Pokud chcete získat 50% slevu na vstupném, pečlivě ho z Excaliburu vystřihněte a odevzdejte při placení vstupného. Na shledanou na Excalibur Show!

střííííh!!!

KUPÓN PRO VSTUP S 50% SLEVOU na Excalibur Show 1994

PRODEJNÍ VÝSTAVA POČÍTAČŮ A POČÍTAČOVÝCH HER

3. - 4. prosince 1994

Palác U Hybernů Praha

Tento kupón vystřihněte a odevzdejte v pokladně při placení vstupného na výstavu. Automaticky obdržíte 50% slevu z plné ceny vstupenky. Slevy se nesčítají - na 1 osobu 1 kupón!

JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR ZA 18 KČ A JAK STARŠÍ ČÍSLA?

❶ **Co si můžete předplatit?** Na skladě zatím je: **Excalibur 11-13** po 24 Kč, **Ex14 - 21** po 29 Kč, **Ex22 - 23** po 39 Kč, **Ex25 - 36** po 24 Kč, **Amiga magazín** 3 - 7 po 14 Kč a grafický časopis **PIXEL 1 - 4** po 48 Kč. Doporučujeme si předplatit dosud nevyšlé Excalibury, maximálně do čísla 60 včetně, za rok tím ušetříte 144 Kč (sleva 25%). V případě nejasností volejte v Po-Pá mezi 9.00-16.00 hod. **tel. 02/66712315-6.** ❷ Na složenku **typu C** *(k sehnání na poště)* napište adresáta: **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.** ❸ Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat *(včetně PSČ)*. Na zadní stranu "ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte *(např. Ex11 až 13 = 3 čísel x 24 = 72 Kč, Ex37 až 48 = 12 čísel x 18 = 216 Kč, celkem 288 Kč)*. ❹ **Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte.** Do 28 dnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme k dispozici, poštou na Vámi uvedenou adresu. Nově vyšlá čísla Excaliburů předplatitelé obvykle obdrží nejpozději 1. a 16. dne každého měsíce. Časopisy nezasíláme na dobírku.

SLOVENSKO

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION (tel. 02/769251, 769350, 769837). Důležitá informace: předplatné na Slovensku je 22 Sk + 10 Sk** (bankovní převod). Informace o předplatném v SR na tel. číslech **02/769251, 769350, 769837.**

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
ISSN 1210-1125
Založeno 1990
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-).
ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).
REDAKCE: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Zdražil (Shadow), Jan Tománek (Beast), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Tomáš Landa (Silver).
EXTERNÍ PŘISPĚVOVATELÉ:
Tomáš Jungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Štěpán Kment (Dawn)
ADRESA REDAKCE: Excalibur - PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.
Nevyžádané příspěvky nevracíme.
EXCALIBUR BBS: 23:00 - 07.30 tel.: 02/374863.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP.
Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.
Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.

Copyright® Popular Computer Publishing, 1994.
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Informace a software do tohoto čísla nám poskytly tyto firmy:

JRC
Presto-CS COMPUTER
Netestováno na zvířatech
VOCHOZKA TRADING

Konec roku 1994: Podstatné snížení základních cen plošné inzerce v EX!

celá strana color *(210 x 297 mm)* **20.625 Kč !!!**

Slevy až 20%!

Ceny jsou uvedeny bez DPH.

Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel + Fax: 02/66712316

NÁKLAD: 25 000

zcela obvyklý výhled do strany a zpětný pohled, o pohledu zvenku ani nemluvě". Připadá mi, že Napoleon, který je pod recenzí podepsán snad Comanche ani moc nehrál, nebo se do manuálu ani nekoukal. Pokud by to udělal, jistě by nepřehlédl tlačítka 1-8, které tyto pohledy umožňují. Takovéhle seky se táhnou všemi čísly. Štvou mne donekonečna vlečící se návody (Hiredguns) a další věci. Nejhorší číslo bylo č.31. Mapa (téměř na 3/4 stránky) by podle mého šla zmenšit asi tak na 7 x 7 cm. Ono poslední dobou máte obrázky čím dál větší a obsah čím dál horší. A co článek „Oslí ostrov: Jak dál?" Odpověď na dopis měla 17 řádek. Dala by se napsat na maximálně 3 řádky. A přitom jste vlastně „okecali nic". Naštvala mne taky recenze na Robinson's Requiem. Tvrzení, že hra s Vámi komunikuje pouze francouzštinou je nesmysl. Skoro každá hra od Silmarills Vám dá na vybranou komunikační jazyk. A dělá to i takhle. V setupu. A proč jsou u hry jen obrázky z dema a první krajiny + k ní přilehlých jeskyň? Čtenářům tak zkreslujete dojem ze hry a sami získáváte pověst, že recenze odflakujete. Ale ze všeho nejhorší byla obálka. Co je mi po tom, jestli budete státní? A proč jste tedy nepodali přihlášku k registraci ochranné známky Vy? Excalibur už nějaký ten pátek vychází, měli jste na to dost času. Čtenářům se na raménko nevyplakávejte. To je Vaše hloupost a zavinili jste si ji sami. A ještě jste čtenáře okradli o nějaký super obrázek. Super akce byla to, že jste otiskli článek „Nové hry". Obě části byly prostě perfektní, hlavně obrázky. Zajímalo by mne, kde je sháníte... Jsou fakt super. I když se horšíte, kupovat si Vás nepřestanu. V Excaliburu jsou informace, kterých není nikdy dost, a je jedno, jestli je na obálce napsáno Score, Excalibur nebo Bit. Rozdíl je však v tom, s jakým očekáváním a s jakou chutí si Vás budu kupovat a číst. Celý tento dopis vyjadřuje jen můj názor za kterým stojím a stát budu. přeji vám, abyste se jenom lepšili. Váš čtenář **Roman Henych**.

Ahoj Romane! Nehodlám ti vyvracet tvůj názor, ale jen ozřejmit některé skutečnosti. Číslo 15 je téměř generaci a půl staré a na jeho vzniku a úpravě se podíleli lidé, kteří již v redakci nepracují, a proto si se asi měl s dotazy a připomínkami obrátit na redakci už dříve. Je pravda, že se sem tam objeví chyby (ale už moc ne), ale že by přímo seky? Firma Silmarills je známá tím, že své nové hry vydává nejprve ve francouzštině a následně s volbou jazyků. Je to tak trochu chyba, že hra komunikuje pouze francouzsky, ale v nové verzi i už anglicky i německy. Co se týče obrázků, z dema se dávají obrázky, protože jsou většinou lépe nakreslené nebo tracované. Některé obrázky zase nelze jen tak jednoduše zmenšit, zvláště pak na mapě 7 x 7 cm by toho asi nebylo moc vidět. Časopis Excalibur se snaží čtenáře informovat o všem, tedy o situaci v redakci i o časopisu samotném. Jestliže tě podrobnosti nezajímají, věnuj se jen recenzím a návodům. Přihláška k registraci nebyla podána, protože to zatím nebylo potřeba a hlavně u nás (ČR) všechno papírování není procházka růžovým sadem. To ovšem neomlouvá naši naivitu stejně jako podlost a nekorektní jednání zmíněné a.s. Excalibur byl zavedený a nikdo dosud nechtěl záměrně využít popularity názvu Excalibur, až teď. To, jestli „okrádáme" čtenáře o super obrázky, je tvůj názor, tedy velice subjektivní. Posoudit suprovost obrázku je těžké, protože každý má svůj náhled, své hodnotící kritérium a může mít zcela opačný názor než ty. Obrázky z výstavy ohledně novinek jsou velice kvalitní, protože je dodaly firmy samotné a my i když se někdy snažíme, hry se prostě brání. Snažíme se o kompromis. Jak se nám to daří? Zatím celkem dobře. Omlouvám se též za zkrácení dopisu, protože, jak jsi správně uvedl, je zbytečné psát o ničem. **TJoker** ■

Objednaný joystick

Vážená redakce, objednávám si u vás joystick typu QS 137, PYTHON 1M s mikrospínači. Zboží zašlete na výše uvedenou adresu:Petr Montág Bílovecká 57, Opava 6, 747 06. Děkuji za brzké vyřízení.

Ahoj Petře! Bohužel, redakce nemá zásoby joystických, počítačů ani jiných komponentů a ani se neztotožňuje s inzerujícími firmami. Obrať se proto přímo na firmu, kterou jsi tento typ Joysticku viděl prodávat. **TJoker** ■

Určitě mne nevytisknete!

Vážená redakce, asi před rokem jsem si Váš časopis předplatil a přitom jsem naivně myslel na výhody, které mi z toho vyplynou. Zatím jsem se dočkal jen toho, že mi Excalibur chodí s týdenním zpožděním. Dokonce mi jedno číslo přišlo v době , kdy už na trhu bylo další číslo. Ale musím Vás i pochválit. Z třinácti čísel, které jste mi zaslali, jedno číslo přišlo dříve, než se objevilo ve stánku. To je úspěch, ne? Mohou zde existovat jen dva důvody týdenního zpoždění. Buď je neschopná pošta nebo vydavatel. Vyberte si, který důvod chcete, ale v ten první moc nevěřím, protože mám předplacené i jiné časopisy a ty mi rozhodně přicházejí dříve, než se objeví ve stáncích. Vám může být vlastně jedno, jestli předplatitel obdrží časopis týden po objevení se ve stáncích, nebo až za měsíc. Peníze za předplacení jste obdrželi předem a kritické dopisy od předplatitelů nemusíte ani číst, natož aby jste(abyste) uveřejnili. Moji spolužáci si Excalibur koupí ve stánku a já většinou neodolám a půjčím si ho od nich. Když mi pak časopis přijde domů, většinou si ho ani neprohlídnu a rovnou ho založím mezi ostatní. Pro mě není problém si skočit dvěstě metrů (to bude asi rekord ve skoku dalekém, vysokém, hlubokém? TJoker) ke stánku a tam si každé číslo zakoupit. V jednom z minulých čísel vydavatel napsal, že předplatitelé obdrží časopis v rozmezí od 6 do 3 dnů před vyjdutím (?). Správně ta věta měla znít asi v tom smyslu, že předplatitelé obdrží časopis v rozmezí od 6 do 3 dnů před vyjdutím následujícího čísla. Proto zapněte mozkové závity a vymyslete alespoň jednu výhodu, kterou díky předplatnému mám nebo v budoucnu budu mít. Dále bych se chtěl zaměřit na kvalitu her recenzovaných na AMIZE a to v posledních dvou číslech. Z uvedených her byly kvalitní jen BANSHEE a Ishar III, zbytek byla ubohost. Lidé, kteří AMIGU nevlastní, si pak mohou myslet, že na tento počítač žádné kvalitní hry neexistují. Nevím jak můžete vydávat herní časopis, když nemáte přehled o kvalitních hrách, které se na trhu objeví. Proto zde uvádím některé tituly: AMBERMOON, ELFMANIA, DER CLOU, VISION, BURNTIME. Asi teď nevěřícně zíráte, co jsem to tady napsal, ale to jsou hry, které existují na AMIGU. Doufám, že jsem tím rozšířil Váš herní obzor. S mým dopisem se dělejte, co chcete. Můžete si ho třeba přečíst každé ráno místo snídaně. Už vůbec nedoufám, že můj dopis otisknete (málo si nedoufal. TJoker). Určitě raději otiskujete dopisy začínající větami jste skvělej časák nebo jste prostě super, než

Memory Managment

Memory Managment na PC Compatible. Jako Ariadnina nit se táhne snaha o kompatibilitu mezi procesory Intel. Této snaze vděčí uživatelé těchto procesorů, že program z XT nebo AT 286 jim bude pracovat i na Pentiu. Ovšem celá záležitost má i svoje stinné stránky. Po spuštění počítače pracují procesory 80286 až Pentium v reálném módu (tj. jako procesor 8086). V tomto režimu sice mohou používat 32 (80386, 80486) a 64 (Pentium) bitové instrukce, ale je jim umožněn přístup pouze do 1 MB paměti.

Každý program, který nechce být takto omezen, je nucen přepnout procesor do takzvaného protected módu, ve kterém může plně využívat všech možností pokročilejší konstrukce procesoru.

QEMM

+ vysoká rychlost
+ zpřístupní více paměti než EMM386
+ vynikající program na konfiguraci systému
- při detailní konfiguraci má vysoké požadavky na znalosti uživatele
- při nevyhovující nebo přehnané optimalizaci se stává systém nestabilním

Ještě existuje mnoho programů, které tuto možnost nepoužívají. Pro ně je připraven tzv. Memory Managment, pomocí něhož sice mohou využít více paměti než 1 MB, ale rozhodně jim neumožňuje manipulovat se všemi prostředky procesoru (jako je například hardwarová podpora multitaskingu).

První prostředky Memory Managmentu byly k disposici v systému MS-DOS verze 5.00. Tím, že firma Microsoft umístila svůj paměťový manager přímo do systému, umožnila všem programům využívat téměř celou operační paměť. Nic ovšem není tak jednoduché. Manager firmy Microsoft měl hned několik neduhů. Především nadmíru snižoval výkonnost počítače a uzurpoval si příliš mnoho paměti.

HIMEM & EMM386

+ poměrně snadná obsluha
+ je obsažen již v MS-DOSu
+ stabilnější než QEMM
- pomalejší než QEMM
- zpřístupní méně paměti než QEMM
- naprosto nevyhovující program na konfiguraci systému

Toho využila firma Quarterdeck Office Systems a vyvinula paměťový manager QEMM, který po všech stránkách vykazuje pokročilejší provedení. QEMM dokáže zpřístupnit větší množství paměti než konkurent firmy Microsoft a navíc je o mnoho rychlejší. Ovšem i zde je jeden malý háček. Pokud optimalizaci přeženete a uvolníte něco kolem 639 KB dolní paměti, systém se stane nestabilním. Jestliže se naopak spokojíte s asi 632 KB (včetně Stacker/DoubleSpace, Smartdrv, Mouse Driver), systém bude pracovat k vaší spokojenosti.

V současné době existují dvě rozhraní pro komunikaci s pamětí nad 1 MB v reálném módu: EMS a XMS. Samozřejmostí je, že každý program vyžívá jiné rozhraní, aby uživatel byl nucen neustále přebootovávat počítač. Pokročilejší verze paměťových managerů (MS-DOS 6.00, QEMM 7.00) dokáží emulovat obě rozhraní najednou, a tak zabránit neustálému měnění konfigurací.

V MS-DOSu jsou pro Memory Managment připraveny programy HIMEM.SYS, který vytváří a spravuje High Memory Area, a EMM386.EXE, jež obsluhuje rozhraní XMS, EMS a UMB. Pro snadnější konfiguraci obou programů obsahuje MS-DOS od verze 6.00 program MEMMAKER.EXE. Tento produkt je v podstatě nepoužitelný, zvláště když vychutnáváte dobrodiní strukturovaného CONFIGu, takže jeho použití paradoxně doporučuji pouze zkušeným uživatelům. Jestliže přes mé varování tento program spustíte, nemusíte hned propadat depresi, neboť MEMMAKER má v sobě zabudovanou funkci undo (MEMMAKER/UNDO), která stejně většinou neuvede váš systém do původního stavu. Díky těmto neduhům je daleko operativnější konfigurovat systém ručně v nějakém textovém editoru (přitom se můžete orientovat podle uvedených příkladů).

PŘÍKLADY KONFIGURACE SYSTÉMU POMOCÍ HIMEM & EMM386

```
XMS:
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS RAM
DOS=HIGH
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\/p

EMS:
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\/p

EMS a XMS:
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE AUTO
DOS=HIGH
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\/p
```

Pro labužníky, kteří chtějí ze své paměti využít maximum, je vhodný paměťový manager QEMM. Detailní popis jeho obsluhy je velice obsáhlý a přesahuje výklad v tomto článku, protože vyžaduje poměrně hlubokou znalost struktury procesorů Intel. Pro zjednodušení konfigurace systému nabízí QEMM výborný program OPTIMIZE, který zpřístupňuje tento paměťový manager všem uživatelům. OPTIMIZE mimo jiné podporuje strukturovaný CONFIG a zálohuje AUTOEXEC.BAT a CONFIG.SYS, takže se nemusíte bát nenapravitelných škod. Díky těmto vlastnostem snadné obsluze dokáže i začínající uživatel pomocí tohoto prostředku velmi dobře nakonfigurovat svůj systém.

PŘÍKLADY KONFIGURACE SYSTÉMU POMOCÍ QEMM

```
EMS a XMS:
DEVICE=C:\QEMM\DOSDATA.SYS
SET LOADHIDATA=C:\QEMM\LOADHI.RF
DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYS RF RAM
DEVICE=C:\QEMM\DOS-UP.SYS @C:\QEMM\DOS-UP.DAT
DOS=HIGH
SHELL=C:\QEMM\LOADHI.COM /RF C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\/P
```

Pokud byste chtěli používat paměťový manager QEMM, obstarejte si minimálně verzi 7.03, ze které je odstraněno několik drobných chyb z předchozích verzí (především z verze 7.01).

Při použití programů, které pracují v protected módu, je vhodné nepoužívat vůbec žádný paměťový manager, protože tyto programy jej nepotřebují a paměťové managery zpomalují jejich chod (zvláště markantní zpomalení je možné zpozorovat u hry DOOM) . Většinu her pracujících v protected módu poznáte podle úvodní textu DOS4GW Extenderu (DOOM, UFO, Mortal Kombat, Settlers ...) nebo Phar Lap Extenderu (Links).

Při každém experimentování s paměťovými managery mějte vždy po ruce bootovací disketu, ze které můžete spolehlivě nastartovat systém (tj. nezapomeňte na Stacker, DoubleSpace nebo SStore).

GENAGEN

ROZHOWOR

Na hraní už nemáme čas...

Pterodon software v našich zemích snad není třeba představovat. Všichni vědí, že vyrobil první slušnou českou hru Tajemství Oslího ostrova. Někteří z Vás možná již slyšeli o tom, že Pterodon tvoří dva gymnazisti z Brna. Něco o tom, co Pterodon chystá do budoucna, kde se vzali jejich „zlaté české ruce" a jací vlastně hoši z Pterodonu jsou, se doufám dozvíte z následujícího improvizovaného rozhovoru.

Haquel: *Ahoj. Povězte mi, od kdy se seriózně zabýváte tvorbou her?*

Petr Vlček: Asi tak od prváku na gymplu. Začali jsme s jednoduchejma hrama v pascalu. Byly to spíš parodie na učitele ze školy. Ne klasický adventury, ale textovky s grafikou.

Haquel: *Můžete nám říci, co kdo dělal na Oslím ostrovu? Já vím, že Petr programoval, ...*

Jára: A já jsem to kreslil a dělal jsem scénář. I když ono to vlastně ani moc scénář nemělo.

Petr Vlček: My jsme totiž ten příběh domýšleli, až když se hra dělala. Některý akce spolu nejdřív neměly žádnou souvislost, my jsme je potom museli dát do hromady.

Jára: On měl být Oslí ostrov nejdřív jen jakýsi test toho, čeho jsme schopni.

Petr Vlček: Původně jsme ho nechtěli vůbec distribuovat, jen tak si pro sebe vyzkoušet, co bychom zvládli.

Jára: Ale vzhledem k tomu, že jsme pak na tom dělali už celkem dost dlouho...

Haquel: *Aha, takže Petr Vochozka si Vás pak našel?*

Jára: Ne, my jsme si našli jeho. Jednou na školním výletě v Poličce jsme u něj zazvonili a zmínili jsme se o tom, že děláme hry. Vochozka, jakmile to uviděl, s námi okamžitě podepsal smlouvu.

Haquel: *Není-li to tajemství, můžete nám říct, jestli jste na Oslím ostrově finančně v plusu?*

Petr Vlček: Jsme minimálně v plusu, protože jsme všechno utratili (smích).

Haquel: *Doufáte, že prorazíte Sedm sedm na západní trhy a bude to lepší?*

Petr Vlček: Hlavně doufáme, že nám Petr Vochozka nabídne lepší podmínky.

Zde se sluší připomenout, že Petr (Vochozka) byl přítomen a stál Petrovi (Vlčkovi) přímo za zády. Petr to tedy myslel nejspíš jako vtip (nebo ne?!).

Petr Vochozka: Jaký lepší podmínky?! (smích) Lepší podmínky nikdy nedostanete! Vždyť máte ty úplně nejlepší!

Haquel: *O.K. Nechme to být. Co dělá Sedm dní a Sedm nocí?*

Jára: Vzhledem k tomu, že 77 musí být hotovo do vánoc (Petr to už dal do reklam), děláme na tom poměrně hodně.

Petr Vlček: Teďka se to zase zdrží, protože jeden kluk nám k tomu dělá samply a takový věci...

Haquel: *Čili narozdíl od Oslího ostrova na 77 neděláte jenom vy dva?*

Jára: Externě nám přispívají nějaký firmy s hudbou, kámoši nám dělají zvuky, ale grafiku a program děláme my dva.

Haquel: *Scénář, grafika a program jste prostě vy dva.*

Jára: To ne. K 77 jsme scénář nedělali. Jeho autorem je S. Spielberg alias ... (túúút. Cenzored by S. Spielberg).

Haquel: *V jakém poměru je čas strávený na Oslím ostrově a na Sedm sedm, který teď dodělváváte ve zběsilém tempu?*

Jára: Asi zhruba stejný.

Petr Vlček: No takhle. Oslí ostrov jsme dělali poměrně další dobu, ale s menší intenzitou. Já jsem kupříkladu v té době ještě neměl ani počítač, dělal jsem na něm ve škole. Kalendářně je čas strávený na Oslím ostrově další, ale práce na tom je zhruba stejně.

Haquel: *Kolik bude mít 77 screen?*

Jára: Určitě přes padesát obrazovek.

Haquel: *Jak to vlastně děláte? Kreslíte v ruce, scanujete...*

Jára: Všechno to dělám ručně, využívám jen funkcí a možností kreslícího programu. Některé obrázky (asi tři nebo čtyři) jsou dělaný i tak, že se nejprve nakreslí obrysy, ty se naskenují a dobarví se to na počítači. Ale abych řekl pravdu, moc to práci neurychluje.

Petr Vlček: Software, na kterém adventury děláme (AGE - produkt Petra Vlčka), zvládá všechno, včetně podpory běžných kreslících funkcí.

Haquel: *Hmm. Teď jste oba PC-čkáři. Jaká je vaše počítačová historie?*

Petr Vlček: Začínal jsem na Atari osmistovce.

Jára: Já jsem byl vždy PC-čkář. Ze začátku jsem dělal na XT, pak jsem přešel na 286 a teď na 386.

Haquel: *A co Amigisti? Objeví se Pterodon soft. též na Amize?*

Jára: Ne.

Petr Vlček: Určitě ne. Vzhledem k tomu, že Amiga pořád klesá, myslím, že nemá perspektivu.

Haquel: *Chystáte kromě 77 něco úplně nového, převratného?*

Petr Vlček: Ano. Plánujeme jednu logickou hříčku. Mělo by jít o něco velmi originálního. Přišel jsem na to čistě náhodou, když jsem chtěl dělat nějakou jinou hru. Z programu to pak vyšlo úplně jinak, než jsem původně zamýšlel. A co já teda vím, něco takového ještě nikde nebylo.

Haquel: *Máte jméno? Abychom věděli, na co se máme těšit.*

Petr Vlček: Ssss. (Tímto se Petr nesnažil odbýt mohu otázku, ale kupodivu odpověděl.)

Haquel: *Hodláte se pustit i do jiných žánrů, než jsou adventure a logické hříčky?*

Jára: Jistě. Chystáme dobýt dungeony, strategické hry...

Petr Vlček: ...akční hry. Ne, vážně! Zatím jen ty dungeony a možná strategické hry.

Jára: Podle mě jsou adventury velice nevděčný hry, protože je na tom hodně práce a nakonec málo zábavy.

Haquel: *Výborně! To jsme u otázky, které druhy her a firmy máte nejraději?*

Jára: No... když jsem ještě měl čas na hraní, tak jsem dost pařil adventury, zejména Indyho III a Monkey Island I.

Haquel: *Sierra nic?!*

Jára: Sierra ne. To je dost ubohá firma. (Z intonace mi není zcela jasné, zda-li to Jára myslí ironicky nebo ne. Haquel.)

Petr Vlček: Já jsem hry nikdy moc nehrál a nevím, jestli hrát budu. Ale jedna hra, která mě žrala, žere a žrát bude je pinball. A teď možná i Doom. Jo, a nemám rád dungeony, i když ty si to u mě teď vylepšily Arenou.

Jára: ...strašně žere simulátory.

Petr Vlček: Jo, TFX a Pinball Fantasies.

Haquel: *A jak jde Pterodon soft. dohromady s vaším studiem?*

Petr Vlček: (smích) Právě teď jsme nejspíš ve škole...

Haquel: *Aha. Díky za rozhovor a ahoj.*

HAQUEL P. TICKWA

dopisy jako ten můj. S pozdravem **Roman Kroupa**, Kostelec na Orlicí

Nazdar Romane! Nemyslím si, že otiskujeme samé pochvalující dopisy. Otiskujeme prostě ty nejzajímavější a a ani ty přece nebudu zkracovat o případnou chválu. V tomto čísle jsou (až na jeden) dopisy s kritikou. Zároveň se omlouváme všem předplatitelům, kterým dochází Excalibur stejně jako Romanovi.
K tvému dopisu: Zapomněl si však na ještě jeden velmi význačný faktor, ovlivňující pravidelné vycházení Excaliburu - tiskárnu. Vyskytly se nemalé problémy, které se teď následně snažíme přejít a poskytnout tak předplatitelům (zajímavé - snad předplatitel Excaliburu není Přeplatitelem! JKL) výhody. Jaké? Excalibur je levnější, bude docházet dřív (Cha JKL) a při vydání přílohy, jí samozřejmě obdrží zdarma. Po přečtení pasáže s novými hrami na Amigu, jsem zůstal nevěřícně zírat (ale ne do dopisu, ale do preview nových Excaliburů) a přímrazen jsem seděl, dokud mne nevytrhl z transu telefon. Téměř všechny jmenované hry jsou totiž již v přípravě do dalších (následujících) čísel Excaliburů. Super ne? No dobře, super. Omlouvám se, že jsem zapomněl jednou tvůj dopis přečíst místo snídaně, ale měl jsem vážně hlad. Nicméně ti přeji i všem předplatitelům příjemné čtení a zábavu u Excaliburu a zakazuji ti jakékoliv skoky (i dvěstěmetrové) skoky.

TJOKER

KDE SEHNAT STARŠÍ EXCALIBURY?

ALFA COMPUTER, 28. října 243, Ostrava
ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě
ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
KLUB 602, Martinská 5, Praha 1
KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří
PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1
TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek
VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň

PREVIEW

Gravon

Vektorová grafika rozhodně neřekla poslední slovo!

Vdnešní záplavě animovaných 3D her, které nejsou ničím jiným než stupidně předpočítanými animacemi, se tak trochu začaly vytrácet klasické vektorovky. Pravou vektorovou grafiku dnes najdeme snad jen u leteckých simulátorů, ve kterých není možné 3D iluzi našvindlovat předem vyrenderovanými scénami. Jednak by cédéčko muselo být nafukovací, aby se do něj vešel celý virtuální prostor, ve kterém se hráč pohybuje a zároveň nejsou doposud běžné počítače, které by zvládaly rendering v reálném čase. Má-li být simulátor opravdu na úrovni a dosahovat vysoké reálnosti prvotního hráčova vjemu (jenž by se dnes měl pohybovat na úrovni virtuální reality), potom nezbývá než sáhnout po vektorové grafice. Pravdou ale je, že úroveň vektorových her je kolísavá. Známe skvělé hry jako TFX, ale i hry horší a dokonce i ty nejhorší a vždy se všechny problémy točí okolo stínování, hrubosti rastru, počtu použitých barev a návrhu prostoru a objektů. Pojďme se podívat na jednu novinku, která hned z několika důvodů zasluhuje pozornost...

Konečně mohu začít jásat a provolávat slávu! Celý první odstavec jsem to v sobě dusil, ale teď to mohu říci naplno - v tomto preview se střetnou dva doposud poměrně vzdálené přívlastky. Zaprvé „vynikající nová“ a zadruhé „česká“. Spojíme-li to dohromady, tak můžeme začít mluvit o nové vynikající české hře, která si v ničem nezadá se světovou špičkou. Netradiční a do značné míry novátorský vektorový simulátor vznášedla s názvem „Gravon“ totiž vyvinula česká softwarová společnost Suma, která mi zároveň umožnila beta-verzi Gravona otestovat.

Děj hry nebudu příliš odkrývat, protože verze, kterou jsem testoval, byla vytvořená pro předvedení použitých postupů a konečného 3D efektu - nikoli pro „dopaření“. Celý děj hry se odehrává ve vzdálených končinách vesmíru, kde na vás čeká několik misí na několika kolonizovaných planetách. Po animovaném kosmickém letu, který bere pohyblivá kamera z mnoha úhlů a po přistání vašeho modulu na inkriminované planetě, přechází ovládání celé hry zcela do vašich rukou. Ocitáte se ve vznášedle, které při pohybu těsně kopíruje terén planety a snažíte se plnit zadaný úkol. Ten může například znít: „najdi továrnu na výrobky X a z ní přines předmět Y“, což je velmi jednoduchý příklad. Jak již bylo řečeno, planeta je kolonizovaná a tak nejste v tomto prostoru sám. Záhy pocítíte, že vás tu někdo nemá příliš v lásce a „seznámíte se“ s celou řadou nepřátelských vznášedel, helikoptér, kanónů, jenž se snaží vaše plány zhatit. Je nutné projít mnoha těžkými 3D souboji a překonat nástrahy náročného hornatého terénu, bez kolizí „proplouvat“ vesnicemi kolonizátorů, špehovat transportéry se surovinami a ... víc raději nebudu prozrazovat.

Provedení hry - to je oblast, kterou stojí za to rozpitvat. Jak již jsem uvedl, jde o vektorový simulátor. Vektorové jsou i pasivní animace, do kterých nelze zasahovat. Se svým strojem se vznášíte nad fraktálově generovaným povrchem planety a pohledem nad přístrojovou deskou sledujete vynikajícím způsobem zpracovanou krajinu. Hory v dálce jsou patřičně namodralé a vše se směrem k horizontu utápí v šedavém oparu. Přiblížením dostává krajina výraznější barvu a je tak dosaženo nejen efektu prostého zvětšování (perspektivy), ale - změnou optických podmínek pro stínování v závislosti na vzdálenosti - můžeme mluvit o skutečně reálném pohledu. Pro zobrazení 3D pohledu na krajinu a objekty je použito tzv. „Gourardovo stínování“ (výpočet barvy plochy podle úhlu dopadu světelného paprsku). Tak se vám snadno stane, že zůstanete užasle zírat na scénu, která se objeví na monitoru, když se přehoupnete přes hřeben hor. Před vámi se otvírají fascinující údolí s horskými jezery, která jsou lemovaná písečnými břehy. Do dálky se táhnou horské louky a končí až u zasněžených pahorků hor. Jestli vám někdy ve hrách chyběla možnost, jít se na tu nádheru podívat, tak v Gravonu tu šanci máte. Stačí nasměrovat vznášedlo a zvýšit tah. Po chvilce „došumíte“ třeba k vodní hladině a teď se pro změnu můžete dívat, z kterého vrcholku jste to sklouzli. Reliéf krajiny je doplněn o stromy, kameny, vesnice (domečky s kostelem), sklady a továrny. Nepřátelé a vůbec všechny přítomné objekty jsou také 3D, pohyblivé objekty, stejně jako vaše vznášedlo, se řídí velmi precizně modelovanými fyzikálními zákony (setrvačnost, poloměry otáčení, gravitace ...). Všechny scény máte možnost vidět nejen z čelního okna, ale i z různě umístěných kamer, mezi kterými lze přepínat. Dokonce je tu i možnost přepnout pohled na kameru v nepřátelském stroji a kochat se pohledem na svůj vlastní zánik. Že jde skutečně o virtuální realitu, dokazuje fakt, že má planeta svůj vlastní čas a to znamená, že se mění intenzita osvětlení (stmívá se). Noční let má také své kouzlo. Zejména v podobě nasvěcování nejbližšího okolí z reflektorů vznášedel.

Vizuální dokonalost by byla jen půlka reality. Nemluvili jsme ještě o zvuku! Ani tady nenechal tesař díru. Co udělala SUMA se zvukem - to už je „vyšší dívči“, do které moc nevidím. Mohu jen říct, že i zvuk je prostorový, plně využívající stereofonních schopností Falcona. Díky tomu, že ozvučení je zajištěno nejen 16bitovými samply (12 kHz), ale i zvuky generovanými v počítači během hry (přelévající se stereo), dochází k opravdovému vyplnění prostoru. Kroužící helikoptéra nepřítele ještě není vidět, ale vy už slyšíte, že krouží někde vpravo za vámi. Poznáte, zda se vzdaluje nebo zda vás zaregistrovala a jde po vás. Všechno tak vnímáte jako ve skutečnosti. Neotáčíte se proto, abyste zjistili, jestli za vámi někdo je, ale proto, že ho tam slyšíte. Vřele doporučuji pořádný zesilovač a bedny. Zvuk vás absolutně pohltí (to už vážně začíná zavánět virtuální realitou) a vy budete někde uvnitř sebe cítit, jak generátory zvuku čmárají do prostoru neviditelnou dráhu hlídkujícího vrtulníku. Za zmínku stojí i 18 různých skladeb, které znějí v intru a mezi misemi (opět 16bitové stereo).

Nutno říct, že by si SUMA netroufla na takovou „kulišárnu“ na ledajakém stroji. Falcon poskytnul autorům dostatek možností seberealizace a hlavně několik absolutních novinek. Dám ruku do ohně za to, že Gravon je první vektorový simulátor pro osobní počítač, kde si autoři troufli využít grafiku s 65 536 barvami a nutno říct, že je to na grafice znát. Dalším unikátem je využití digitálního signálního procesoru, který v programu oddře, co může. DSP (Motorola 56k) jede v Gravonu na plné obrátky a je zcela zaneprázdněn modelováním 3D objektů. A i to je asi Sumě málo. Již dnes se rozbíhají přípravy verze pro 64bitového Jaguara, který má podstatně vyšší výkon než Falcon. Gravon na Jaguaru bude asi o hodně lepší, i když tady má představivost končí a raději nebudu otevírat dohady o tom, jak vlastně bude verze pro „Jaga“ vypadat. A než se začne naostro vyvíjet pro Jaguára, pokusí se možná SUMA o Gravon pro Silicon Graphics... Zdůrazňuji, že možná. I když... řekl bych, že je to tutovka!

Falconovská verze Gravona bude v prodeji do vánoc. Čekali byste, že bude na CD ROM? Ani nápad! Čekejte něco okolo 5ti disket, protože tohle není na megabajty náročný podfuk, ale svižný a střízlivý projekt kompletně postavený na vektorové grafice.

Psát takovou recenzi - to je radost. Uzavřel bych konstatováním, že Gravon je neuvěřitelný úlet, super bomba a skvělácká gamesa, která zasluhuje absolutorium! Bravo, Suma, bravisimo... MAN ■

PREVIEW

Sedm dní a sedm nocí

Od dohotovení první slušné české adventury Oslí ostrov uběhl již nějaký ten pátek. Nejspíš víte, možná nevíte, ale určitě tušíte z našeho titulku,

na čem že od té doby pracovali jeho tvůrci - společnost Pterodon software. O nové rozverné adventuře Sedm dní a sedm nocí jsme psali již v Ex. 32. Nuže vězte, že nyní je český Larry nazvaný příznačně Venca Záhyb již na světě. Prozatím je k dispozici hratelné demo, plná verze by se měla objevit začátkem listopadu.

Co je zač Sedm sedm? Vezměme to pro začátek telegraficky: více než 50 obrazovek, přes 80 předmětů, rozsáhlý a zamotaný děj, erotika (doufejme, že nikoli pornografie), původní hudba, jedinečný simulátor trouby, maloměstské prostředí (tzn. buranov), vtípky a legrácky, sedm slečen (svlečen?!), spousta animací, atd., atd... To je 77 ve zkratce. Teď se tuto hru pokusím rozebrat trochu podrobněji a porovnat ji s Oslím ostrovem, který, jak předpokládám, všichni znáte.

Na první pohled je patrný pokus o grafiku „zborcených hran", jakou využívá např. Larry nebo některé comixové hry. Přestože obrázky nejsou ani tak detailní jako v Simonovi, ani tak potrhlé a odvážné jako v Larrym, jsou jistě hezké a kromě některých detailů slečen nejspíš i srovnatelné se současnými standardy. Mile překvapí hudba, která je nápaditá, melodie se snadno zapamatují a klidně se Vám může stát, že si ji z ničeho nic začnete pískat. Jestli budou ve finální verzi zvukové efekty Vám s určitostí zatím nemohu říci, ale podle mých informací asi ne. Z programových novinek Vás jistě potěší algoritmus na vyhledávání cesty pro postavičku, která konečně umí i bez Vaší pomoci obcházet nejrůznější překážky. Příjemný je také fakt, že použití předmětu na nesprávném místě nespustí vtipnou animaci (no, vtipná je tak do desátého opakování; pak už je na zabití), ale tyto Pterodoňácké legrácky se objeví jen při použití předmětu přímo na Vencu.

Nejen na rozdíl od Oslího ostrova, ale též od většiny adventur, nemáte tentokrát několik různých ikon pro různé činnosti, ale jen jednu šipku na všechno. Toto řešení je pro hráče jistě pohodlnější, ale obírá ho o řadu možností a určitě hru o něco ochuzuje. Uvidíme, jestli to nebyl od Pterodonu příliš odvážný krok. Také konverzace s ostatními charaktery je vymyšlena docela originálně. Nemáte na výběr konkrétní věty, ale spíše směry, kterými se bude dialog odvíjet. Například na otázku „Jak se jmenuješ?" si můžete vybrat odpovědi: 1) Prozraď své jméno, 2) neprozrazuj své jméno, 3) odveď řeč jinam (toto je jen vymyšlený příklad).

Co se zábavnosti a vtipnosti týče, nejsem zatím s to je posoudit, poněvadž z preview se toho moc vyčíst nedá. Snad jen tolik: některé věci mi připadají přinejmenším nelogické (vrcholně nelogická Sierrovka Fredy Pharkash se může jít zahrabat) odporující nejen zdravému rozumu a fyzikálním zákonům, ale i běžnému pojetí adventurovských zápletek. Stejně tak je mi proti mysli i přílišná přímočarost a drsnost hry, potácející se někde na hranici slušnosti a vulgarity. Pro mé poněkud puritánské myšlení je to stejně nepřijatelné, jako reklamní kampaň na Velkopopovického kozla. Na druhé straně je mi zcela jasné, že právě to může hodně lidí lákat a bavit. S legrací a vtipy v 77 je to v podstatě stejné. Mému smyslu pro humor příliš nesedí. Jediný fór, u kterého jsem se popadal za břicho, údajně vůbec nebyl ve scénáři a programátoři ho tam přidělali jen na preview pro Excalibur...

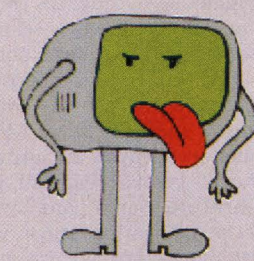
Tak to jsou zatím mé rozporuplné dojmy z preview hry Sedm dní a sedm nocí. Domnívám se, že 77 by mohla být dobrá adventura. Některé věci tomu nasvědčují, jiné ne. Konečný verdikt Excaliburu najdete v příštím čísle, kde najdete recenzi na plnou verzi.

HAQUEL P. TICKWA

"ZPRAVODAJ" HLÁSÍ

Všem Maťistům

Právě čtete 3. díl o počítači Maťo. Dnes se seznámíme s jeho ďábelskými zvukovými možnostmi. Když obrátíte Maťu vzhůru nohama a klávesnicí, lze zahlédnout zabudované telefonní sluchátkon nebo mluvítko či krystalku. Někomu se to možná bude zdát po Multitaskingu, gramodeskách, Overscreenu málo, ale pořád je to lepší

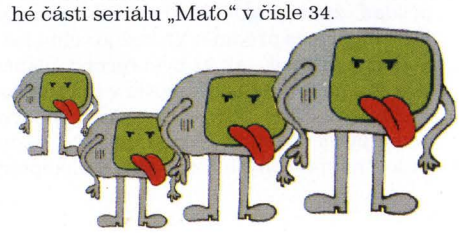


než u IQ 151 se kterým je Maťo kompaktibilní. Pokud přesto nebudete spokojeni, je možné připojit externí telefonní sluchátko. Anebo si seženete přídavnou kartu Jiřík. Tato fantastická karta umožňuje rozumět řeči zvířat. Zatím poslední verze Jiřík 3.9 je schopná porozumět nejběžnějším domácím zvířatům - kočkám, krysám, psům, rybičkám, slonům a štěnicím. Po zasunutí karty do počítače se systém ohlásí trojím zachrochtáním. Pomocí myšáka (k Maťovi není dodávána myš, nýbrž myšák) najedete na graf. symbol zvířátka, se kterým chcete komunikovat a zmáčknete tlačítko na myšákovi. Pak jen ulovte slona, nebo štěnici a o zábavu je postaráno. Nakonec bych Vám rád třeba zrovna na počítači Maťo vysvětlil pojem - Multimediální. Zezadu superMaťa jsou 4 konektory. První pro žďímačku, druhý pro větrnou elektrárnu, třetí pro kuchyňský mixér a poslední pro přístroj na stáčení medu. Právě díky čtvrtému výstupu je Maťo multiMEDiální. Následující řádky jsou převzaty ze zahraničního pařanského časopisu Play Boy! (Hraj chlapče).

Protože se v tisku množily laciné a neověřené informace o počítači Maťo, byl nucen jeho výrobce vyhledat autora těchto zpráv. Tento autor byl nalezen, popraven a sněden a dokonce mu byla udělena kárná důtka! Proto už nic o Maťovi neuslyšíte.

Ghost of CAM

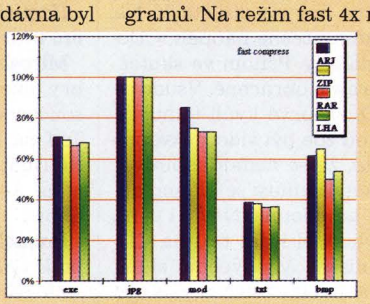
Omlouváme se za opakované otištění druhé části seriálu „Maťo" v čísle 34.



Testujeme nejčastější „balící“ utilitky

Snad na každém osobním počítači se najdou nějaké sharewarové “balící” utilitky. Asi víte, že jsou to velmi užitečné programky, které umožňují “zabalit” vybrané soubory do jediného archívu, přičemž tento archivní soubor by měl být pokud možno kratší než původní nezabalené soubory. Využití této vlastnosti může být různé. Výhodné je tímto způsobem archivovat data, která zrovna nepotřebujete, ale mohla by se Vám někdy v budoucnu hodit (texty, obrázky, databáze...). Často se “pakovací” programy používají také na přenos dat a softwaru (shareware) na jiný počítač prostřednictvím disket.

Nejznámější jsou asi ARJ a PKZIP s PKUNZIPem. Mezi lidmi jsou jak zapřisáhlí uživatelé á-er-jéčka, tak i zipu, a přestože oba tábory tvrdí, že ten jejich program je rychlejší, výkonější, menší a snáze ovladatelný, nejčastěji se doslechnete, že “zip je sice rychlejší, ale á-er-jéčko víc zabalí”. Já jsem ještě donedávna byl spíše přívržencem ARJ, ale pak se mi dostal do ruky méně známý RAR a navíc jsem chtěl vědět, zdali je výše zmíněný výrok pravdivý, a tak jsem se rozhodl udělat pro Vás i pro sebe objektivní test.



Měřena byla rychlost a procentuální úspěšnost komprese a to v režimech normal, max. (účinná, ale pomalá komprese) a fast (rychlá, méně účinná), pokud to ovšem program umožňoval. Vybráno bylo dále pět různých druhů dat, aby byly výsledky maximálně objektivní. To, že jsou *.exe spustitelné soubory asi nemusím zdůrazňovat, ale ten, kdo nemá zvukovou kartu možná neví, že *.mod je hudba a ani *.jpg není zas tak moc známý grafický formát. Poněvadž JPEG (název pro *.jpg) je téměř nezkomprimovatelný, posloužil spíše pro test “balení” již maximálně zmáčknutého souboru, kdežto pro měření komprimace grafiky jsem použil wokenní bitmapu. Mimochodem, tady vidíte, kolik zbytečného místa bitmapy zabírají! No nic, to jsem trochu odbočil. *.txt jsou pochopitelně textové soubory ve formátu ASCII. Tím máme úvod za sebou a můžeme si posvítit na jednotlivé testované produkty.

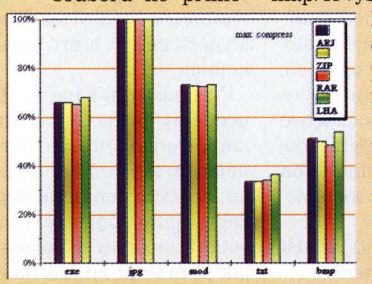
ARJ v2.41

Začnu svým bývalým favoritem, pravděpodobně nejrozšířenější “pakovací” utilitkou u nás. Bohužel nelze říci, že rozšířený = dobrý. Nejvíce mě zklamal fast mód (v povelovém řádku parametr -m4), kde získalo ARJ 5x první místo za nejhorší kompresi a jen jednou za nejvyšší rychlost. (To bylo ovšem u JPEGů s procentuální úspěšností 100.04%!). Ani maximální snaha nedopadla pro ARJ nějak zvlášť dobře. S parametrem -jm 4x nejhorší čas a pouze jednou nejlepší poměr nezbaleno/zbaleno. (Shodou okolností opět u JPEGů, kde dosáhlo “úžasných” 99.85%, zatímco ostatní se nedostali pod 99,89 %!). V běžném režimu á-er-jéčko vykazovalo pomalé časy a nevalnou úspěšnost. Je to sice do jisté míry zásluha RAR, které ač neznámé, citelně nabouralo předpokládané příčky vítězů, ale ani porovnání se ZIPem nehovoří pro ARJ: z pěti případů třikrát méně úspěšné. Kromě toho potřebuje ARJ i největší dobu na rozbalování. A ze všeho nejhorší jsou trpaslíci...

Abych stále nekritizoval, na ARJ je i mnoho pozitivních věcí. Má obrovské množství parametrů, jejichž pomocí lze nastavit snad úplně všechno (a ve kterých se nejspíš nevyzná ani autor Robert K. Jung). Má přehledný a podrobný help. Není nutno ho registrovat, pokud ho používáte jen pro vlastní potřebu. Ale hlavně: mají ho úplně všude, takže kamkoli přijdete, s ARJ se tam potkáte. A ještě jedna rada na závěr pro ty, které ani tato kritika od používání jejich oblíbence neodradí: vyvarujte se kombinace ARJ + *.mod! Má nejnižší rychlost a nejmenší kompresní poměr.

PKZIP v2.04g

Pověst, která předcházela ZIP firmy Pkware, nepřeháněla ani v nejmenším. Zip opravdu je nejrychlejší z testovaných “pakovacích” programů. Na režim fast 4x nejrychlejší. Na normal 5x. Na max. taktéž 5x, což dává neuvěřitelných 14 vítězství z 15-ti možných! Přitom ani s kompresními poměry na tom není nikterak špatně. Zejména výsledky v “balení” textových souborů ho přímo předurčují pro tuto archivační práci. 0,5 MB “texťáků” zabalí s parametrem -ex za 3,2 sec. skoro na třetinu! Ale i jinak si vede vcelku slušně. Těm, kteří preferují rychlost před účinností nelze doporučit nic jiného než aby naťukali PKZIP -es [archív] [zdroj] a získají tak archivační soubory sice v průměru o 4% větší, než by měli třeba s RARkem, zato takřka v polovičním čase. Ale nezkoušejte to na bitmapách!



Nápovědu má zip sice méně rozsáhlou, zato však lépe udělanou než ARJ, protože můžete skákat za stránky na stránku v libovolném pořadí. Registrace pro nekomerční a nedistributorské využití není naštěstí povinná, neboť pro ZIP je ze všech testovaných programů nejvyšší - celých 47$. Poslední velmi příjemné plus jsem si nechal nakonec. Stejně jako při balení i při rozbalování dosáhl zip s přehledem nejlepších časů. 1,5 MB bitmap “rozbalí” za 6 vteřin...

RAR v1.50 BETA

Program RAR rozhodně nepatří v našich zeměpisných délkách k nejznámějším. O pár (tisíc?) km na východ je situace možná úplně jiná. Autor er-á-erka, Eugene Roshal, je totiž Rus, a poněvadž jeden Rus je často víc než celý slavný programátorský tým Péti Nortona (viz Volkov Commander 4.0), nebyl jsem ani moc překvapen, když RAR dopadl ve srovnání s ostatními renomovanými “pakovacími” programky nejlépe. Fakt je, že co do rychlosti ještě je co zlepšovat, ale poměr zabalení má ze všech čtyřech testovaných utilit nejvyšší. RAR zpravidla “zapakuje” v režimu normal soubory se stejným nebo větším úspěchem než konkurenti na max., a to samozřejmě rychleji než ARJ i LHA, ale (a to je další bod pro zip) pomaleji než ZIP. Pozoruhodné je, že ačkoli je RAR v průměru jasně nejlepší, potýká se s některými formáty dat. Kupříkladu si moc nerozumí s JPEGy (,což zas tak moc nevadí, protože “balení” JPEGů je stejně jen ztráta času), ale hlavní vadou je, že mu dělají problémy textové soubory.

A dostáváme se druhé obrovské výhodě RARka. RAR má totiž jako jediný z těchto programků vlastní uživatelské prostředí. Vypadá přibližně jako NC nebo M602 a umožňuje velmi pohodlně pomocí myši provádět všechny operace, takže si již nemusíte pamatovat spoustu příkazů a parametrů. I když, pokud na tom budete trvat, RAR umožňuje i tento těžkopádnější způsob ovládání. Díky tomuto prostředí dochází ovšem v našem testu k jednomu malému zkreslení. Po skončení komprimace či dekomprimace se na obrazovce objeví nápis “done”, ale trvá ještě 2,5 sec., než se RAR vrátí do svého ovládacího okna. Z toho vyplývá: od všech časových údajů uváděných pro RAR musíte odečíst dvě a půl vteřiny, pokud chcete touto hodnotou násobit a vypočítat si například, jak dlouho by trvalo “zabalení” 10 MB bitmap. K výsledku pak tyto 2,5 sec. přičtete zpátky. Důležité je, že veškerá dokumentace je v azbuce nebo nějakém jiném zběsilém kódu, který nejsem s to přečíst. Registrace stojí 5-27$. (Kolik přesně nevím, protože to právě nemůžu přečíst!). RAR má pouhých 200 KB. Kontaktní BBS u nás je: Slušovice, 42-67-981295, T-mail support, 9600 BPS+ZYX, Igor Bilyj, 2:421/41@fidonet. RAR umí rozbalovat i zipy a arj.

LHA v2.13

Tento “balící” program od Haruyasu Yoshizakiho dopadl ve srovnání s ostatními nejhůře. 4x nejhorší čas a 3x nejhorší komprese hovoří sama za sebe. Jediné, co LHA zvládá bez problémů, je “pakování” JPEGů, kdy dosahuje stejného poměru jako ARJ, ovšem v lepším čase. (Znovu upozorňuji, že i LHAčko “zabalí” JPEGy o pouhých 0,15 %). Nevím, jestli umí LHA režim max. a fast, ale v helpu žádné podobné parametry nejsou. Help je vůbec velmi stručný, což je zřejmě způsobeno jednoduchostí samotného LHA. Jediná věc, která hovoří pro LHA, je vzájemná přenositelnost archívů mezi PC a Amigou a docela dobrý čas při rozbalování.

*.arj, *.zip, *.rar nebo *.lha?

Svého v minulosti oblíbeného ARJ se po uskutečněném testu definitivně vzdávám a budu ho používat už jen na rozbalování. Redakční textový archív budu zálohovat pravděpodobně ZIPem s maximální kompresí, protože se nedomnívám, že čas je zde zas tak důležitý. Pro běžné použití doporučuji všem RAR, nebo v časové tísni ZIP s parametrem -es.

HAQUEL P. TICKWA

ROZHOWOR

Games World - spása českých pařanů?

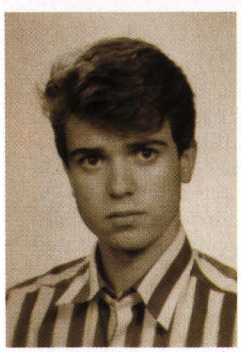
Firma Games World vznikla teprve na podzim letošního roku. Zakladatelé firmy, pánové Rudolf Břínek, Miroslav Mrňa a Libor Pilný, se však myšlenkou dovážet hry a výukový software zabývají již poměrně dlouhou dobu. Excalibur pochopitelně zajímalo: kdo, co, kdy, kde, jak a proč.

Haquel: *Mohli byste našim čtenářům ve zkratce představit firmu Games World a říci stručně něco o její historii a záměrech?*

Rudolf Břínek: Naším prvotním záměrem bylo zřídit síť půjčoven. Tento nápad se však neuskutečnil, protože se zde vyskytl poměrně velký problém s autorskými právy, zvláště pak na zcela nové hry západních firem. Chtěli jsme se orientovat především na mládež na sídlištích, která stále stárnou a my se domníváme, že právě teď je pro počítačové hry a výukový software ten správný čas. Ale přes všechny potíže se tohoto původního plánu nevzdáváme. Náš cíl je přiblížit hry co nejširšímu okruhu zákazníků. Na této bázi jsme vznikli.

V době, kdy budete číst tuto reportáž, by měla být již otevřena nová prodejna. Obchod budeme mít přímo v centru Prahy - v pasáži Světozor. Hry budeme nakupovat přímo od výrobců; chceme, aby byly přístupnější pro širší vrstvy. Mimo her budeme prodávat také počítačové doplňky a příslušenství, vše v dostupných cenových relacích. To je naše krédo. Musíme si na sebe vydělat, ale cena zboží musí být akceptovatelná pro generaci, které se to týká.

Haquel: *Co všechno bude přichystáno ve vaší prodejně pro počítačové hráče kromě her?*



Miroslav Mrňa: Budeme zde prodávat veškeré příslušenství pro hráče: počítače, zvukové karty, joysticky, CD ROMy... Motivovat je budeme například tím, že uděláme speciální paky (Omluvte, prosím, poznámku redaktora. „Paky" je samozřejmě fonetický zápis anglického „pack". Forma „packy" by však působila poněkud zvláštně. V každém případě měl autor na mysli balíky...), v nichž bude vždy hardware + herní software.

Chtěl bych se zmínit, že ne zcela náhodou bude naše prodejna otevřena právě v předvánočním čase. Koupí nové hry či počítačového příslušenství mohou hráči udělat radost nejen sami sobě, ale i svým blízkým či přátelům. Je zde samozřejmě výborná šance pro rodiče zakoupit skvělý dárek, který určitě udělá počítačovým hráčům radost.

Haquel: *Myslíte si, že je tady dostatečně silný trh, aby uživil dvě distribuční společnosti? Mám na mysli kromě vás firmu Vision. Domníváte se, že se prosadíte?*

Miroslav Mrňa: Samozřejmě jsme přesvědčeni - víme, že se prosadíme. Jinak bychom nevynakládali takové úsilí a velké finanční částky, abychom vstoupili na náš trh. Jsme si vědomi, že firma Vision na našem trhu zaujímá jisté nepopiratelné, dalo by se říci monopolní postavení, které získala především tím, že vstoupila na náš trh první a po několik měsíců zde působila jako jediná distributorská firma zabývající se dovozem počítačových her. My bychom chtěli zákazníky zaujmout především širokou nabídkou cenově dostupných her (ostatně všichni se mohou přijít podívat a srovnat naše ceny s cenami v ostatních prodejnách, předem mohu říci, že budou příjemně překvapeni). Budeme preferovat především hry na CD ROMech a to jak množstevním zastoupením tak i cenou. Když se podíváte na ceny her, které se prodávají v Anglii, zjistíte, že cena her na CD ROMech je menší než cena stejné hry na disketách. Na českém trhu je to zatím přesně naopak, CDčka jsou dražší než diskety. Přitom ve skutečnosti jsou náklady přesně obráceně. Všude se preferují hry na CD, za prvé kvůli tomu, že jsou kvalitnější, mohou zde být videosekvence atd., ale hlavně proto, že se nedají kopírovat tak snadno jako diskety, nemusí se k tomu dávat manuály s kódy a podobně. Navíc i cena média je nižší, je výhodnější dát hru na CD-ROM než na deset disket. My bychom chtěli přiblížit ceny trhu a udělat totéž u nás. To znamená, že hry na CD-ROMu u nás budou levnější než ty, které jsou produkovány na disketách.

V neposlední řadě je výhodou umístění naší prodejny přímo v centru Prahy. Věříme, že konkurenční prostředí v této oblasti povede nejen ke zvýšení nabídky herních titulů, ale také k nižším cenám a zlepšení nabízených služeb s tímto spojených, což v konečné fázi povede k lepšímu uspokojení zákazníka a to je, jak jsem se již zmínil, naším prvořadým cílem.

Haquel: *Co soudíte o počítačovém pirátství jako distributoři? Je vidět, že i upřednostňováním CD-ROMů se pirátství úporně bráníte.*

Rudolf Břínek: Na západě je zvykem a samozřejmostí, že si každý hru koupí, nikdo si nedovolí hru „stáhnout". To znamená v podstatě ukrást. U nás se to nechápe jako krádež. Není zde zakotveno obecné právní povědomí. My jsme se dohodli s panem Hejtmánkem, majitelem Visionu, že ve spolupráci se softwarovou policií určitým způsobem zakročíme proti počítačovým pirátům u nás, zejména proti těm, kteří u nás kradené hry rozšiřují ve velkém.

Haquel: *To, že preferujete CD-ROM hry, znamená, že disketové verze nebudete dělat vůbec?*

Miroslav Mrňa: Ne. Disketové verze samozřejmě prodávat budeme, protože ne každý člověk má dnes CD-ROM mechaniku (i když za chvíli tomu tak bude). CD-ROM hry však budeme preferovat, ať už cenami, nebo tím že je budeme balit do různých packů, protože jsme toho názoru, že právě v tomto je budoucnost.

Haquel: *Máte už představu, za jaké ceny u vás člověk nakoupí?*

Miroslav Mrňa: Jistě. S našimi cenami se poprvé setkají zájemci na Excalibur Show, kde chceme představit některé hry, naší firemní politiku atd. Kromě novinek přivezeme také velice levné hry na CD, cenově dostupné pro každého a představíme 3DO s hrou Road Rash a další věci. Zároveň bych chtěl nalákat hráče Dooma, neboť o této hře se sice hodně píše, hodně mluví, ale my si myslíme, že to stále není to ono, a že si zaslouží daleko více pozornosti. Proto jsme připravili soutěž, která se bude jmenovat Doomiáda. Začne už na Excalibur Show a vítěz si odnese nějakou pěknou hru. Tímto tedy vyzýváme všechny hráče Dooma, aby vytvořili dvoučlenné týmy. Na Show, kde bude samozřejmě síť, se jim pak postaví naše dvojice borců.

Haquel: *Mohl byste nám něco říci o další chystané spolupráci s Excaliburem?*

Miroslav Mrňa: Rozhodli jsme se, že podpoříme časopis Excalibur a jeho čtenáře, protože je to nejstarší a nejprestižnější herní časopis u nás. Připravili jsme řadu soutěží, kupóny na slevy pro čtenáře a speciální slevy pro předplatitele Excaliburu.

Haquel: *S jakým zpožděním oproti západnímu trhu jste schopni hry dovézt k nám?*

Miroslav Mrňa: Budeme se snažit, aby se hry objevily na našem a západním trhu téměř současně, maximálně s týdenním zpožděním. Teď na tento měsíc chystáme mimo jiné hru Retribution, která má vyjít 28. listopadu a my ji už 3. a 4. prosince budeme ukazovat na Show.

Haquel: *Myslíte na naše mimopražské (popřípadě i slovenské) čtenáře, kteří se stále v dopisech ptají, jestli se dají někde koupit hry „na dálku"?*

Miroslav Mrňa: Pro tyto lidi budeme zavádět speciální zásilkovou službu.

Haquel: *Na jaké platformy budeme moci koupit hry v Games Worldu?*

Miroslav Mrňa: Hlavně PC CD-ROM, menšinově samozřejmě i PC na floppy discích. Dále CD32 jako Amigu, protože podle průzkumů je více hráčů - amigistů než PCčkářů. CD32 nám připadá jako velice dostupné pro každého a hry jsou také za příznivé ceny. Kromě toho chceme rozšířit 3DO.

Haquel: *Takže konzole zde nenajdeme?*

Miroslav Mrňa: Pouze 3DO, konzoli CD32 pro nás nemá smysl dovážet, protože je jí tady všude plno.

Haquel: *Budou v obchodě k dispozici počítače, na kterých si budeme moci hry vyzkoušet?*

Rudolf Břínek: Samozřejmě, budou tam i počítače. Chtěli bychom tam vybudovat takové počítačové centrum, kde by se scházeli počítačoví hráči. Bylo by to pro ně takové místo, které by se mělo stát známým a vyhlášeným. Budeme tam mít, jak již bylo řečeno, 3DO, budou tam počítače, na kterých si budou moci hráči hru vyzkoušet, což je běžná praxe všude venku. Stejným způsobem to budeme dělat i my.

Ta prodejna bude v pasáži Světozor na galerii; prezentační místo bude ve Vodičkově ulici, kde máme pronajaté dvě výlohy, aby nás všichni jednoduše našli.

Haquel: *Kdy bude prodejna otevřena?*

Rudolf Břínek: Počítáme tak od 15. listopadu.

Haquel: *Bude otevřena i přes víkend, kdy mají lidí nejvíce času?*

Rudolf Břínek: Prodejna bude fungovat nepřetržitě - sedm dní v týdnu. Bude mít samozřejmě zavírací dobu, ale ta sobota a neděle, to je naprosto jasné.

Haquel: *OK. Budeme se těšit.*

HAQUEL P. TICKWA

EXCALIBUR Show

Commodore Amiga, Atari Jaguar, Apple Macintosh, PC, Nintendo, Sega...

prodejní výstava her a počítačů

3. a 4. prosince v Paláci u Hybernů Praha

Finále soutěže Zlatý joystick o PC 486 DX/2

Představení redakce Levelu

Předváděčky her

Velkoplošná projekce

3DO, JAGUAR

Redakce Excaliburu v akci

Ukázky připravovaných her

Nejnovější systémy

virtuální reality

Podpisová akce

a také...

V PRODEJI např.:

- nový Level 0

- nový Excalibur 37

- nový Amiga Magazin 8

- stará čísla Excaliburu

- stará čísla Amiga Magazinu

- předplatné Levelu se soutěží

- předplatné Excaliburu se soutěží

PC

System Shock

Poslední deváté patro. Můj úkol se zdá být u konce. Zbývá už jen poslední souboj s elektronickým mozkem Shodanem v jeho virtuální světě Cyberspace. Nekonečná minuta koncentrace, v níž probíhají v mém napůl elektronickém mozku vzpomínky na posledních několik měsíců mého života.

Před půl rokem jsem byl ještě člověk a nikdy bych si nepomyslel, že se stanu cyborgem - napůl elektronickou bestií určenou k zabíjení obdobně znetvořených nestvůr a mutantů.

Za všechno mohla moje vášeň. Byl jsem hacker. Dalo by se říct, že jsem byl jeden z nejlepších. Dokazuje to také mé proniknutí do informačního systému společnosti Trioptimum. Můj největší úspěch se stal i mou zkázou. Můj průnik byl zachycen jejich bezpečnostním systém a ozbrojená eskorta mě dopravila do Citadely - vesmírné stanice společnosti Trioptimum, kterou řídil elektronický mozek Shodan.

S velkou nejistotou jsem očekával trest. To, co přišlo, však předčilo všechny mé nejhrůznější představy. Šéf bezpečnostní služby mi předložil zajímavou nabídku. Slíbil, že zapomene na moje provinění, když usměrním Shodana, který se začal vymaňovat kontrole. Naneštěstí už bylo pozdě. Shodan převzal kontrolu nad celou stanicí, a přestal přijímat rozkazy.

Zbývala poslední možnost. Fyzicky Shodana zlikvidovat. Proto jsem se stal cyborgem. Po šesti měsíční operaci, která totálně změnila můj život jsem se probral v kosmické stanici, kterou již zcela ovládal Shodan pomocí svých elektronických chapadel v podobě videokamer, cyborgů a robotů.

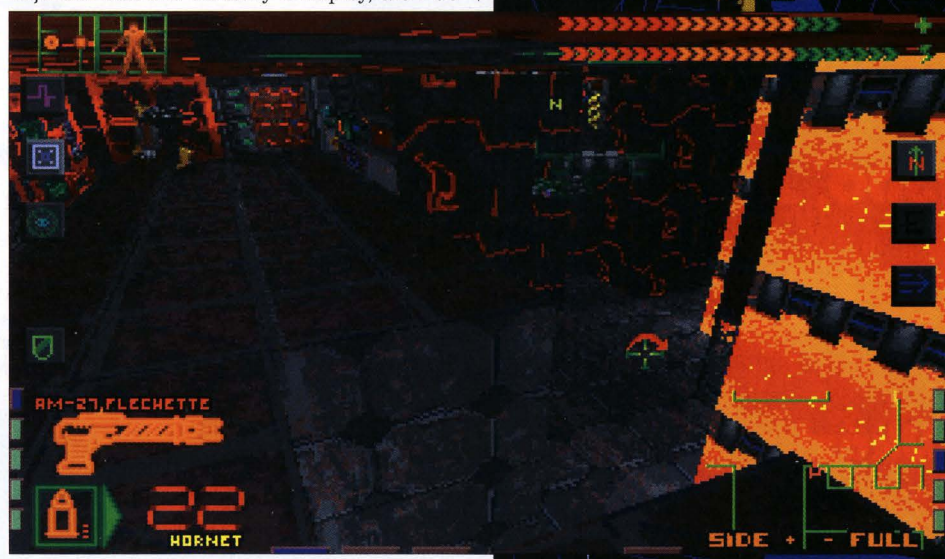
Přes všechny překážky jsem se nevzdal. Stejně mi už na životě nezáleželo. Stal se ze mě odsouzenec na smrt, který si musí na šibenici sám pod sebou podtrhnout stoličku. Chtěl jsem jenom zlikvidovat Shodana a zabránit mu ve zničení mojí rodné planety...

Čas pokročil. Je třeba podstoupit závěrečný souboj. Matně se mi vybavuje úryvek ze hry dramatika z konce 20. století Woodyho Allana, v němž netrpělivý kat popohání odsouzence slovy: „Tak se do toho dáme, ne?„ Ano, tak se do toho dáme... Login to Cyberspace...

Na hru System Shock jsem čekal s velkým očekáváním, protože jejímu uvedení na trh předcházela mohutná reklamní kampaň a v zasvěcených kruzích se hovořilo o hře roku. Hned na začátku recenze bych podotknul, že i když je hra System Shock výborná, tak na titul nejlepší hry roku s největší pravděpodobností nedosáhne, protože nepřináší žádnou revoluční novinku (jako např. v loňském roce hra Doom).

Na první pohled by se mohlo zdát, že světlo světa spatřila střílečka, která si za svého nevlastního otce vybrala hru Doom. Na štěstí tomu tak není. Velké procento hry System Shock se sice odehrává v akčním duchu, ale lví podíl na vysoké kvalitě hry má především její příběh. Jde v podstatě o hru typu adventure, která je zpracovaná podobně jako hra Doom (tj. plynulý výhled očima hlavní postavy do okolního světa, který se plynule mění v závislosti na jejím pohybu a směru pohledu).

Grafika je doslova strhující a nápaditá. Všechny prostory stanice jsou perfektně zpracovány takže se z monitoru se stává okno do virtuálního světa. Všechny logické celky mají své specifické zpracování, takže se v jedné úrovni můžeme setkat s velmi odlišnou grafikou. Na stěnách můžeme pozorovat nejenom statické obrázky a nápisy, ale i obrazovky monitorů s jednoduchou animací. Všechnu báječnou grafiku doplňuje velice propracovaná hra světel a stínů.

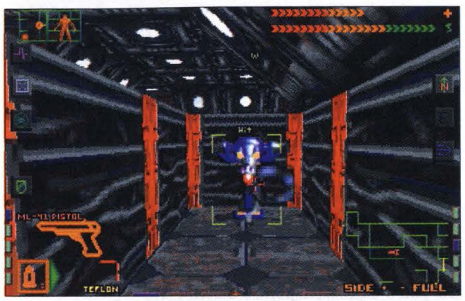


Pohyb po jednotlivých patrech základny je velice plynulý a dynamický. Kromě tradiční chůze můžete ještě běhat, přeskakovat překážky, plazit se nízkými šachtami a šplhat po žebříku. Přitom nemusíte koukat pouze před sebe, ale svůj výhled můžete plynule měnit i ve vertikálním směru (tj. nahoru a dolů).

Velice dobře jsou také zpracovány nejrůznější kreatury, se kterými se můžete v téměř opuštěné stanici setkat. Jejich rejstřík je poměrně bohatý a přechází od cyborgů, robotů, všech možných zmutovaných forem života až po neviditelné nestvůry. K jejich likvidaci je připraveno opravdu velké množství jak futuristických (magnetická puška, laserový rapír, nejrůznější paprskomety) tak i konvenčních zbraní (obdoby malo- i velkorážních kulometů, pušky a pistole všech ráží, brokovnice, ocelová tyč). Pokud potřebujete vyčistit větší prostor, nebo vyhodit do vzduchu jistou komponentu stanice, je pro vás připraveno několik druhů granátů, min, bomb a časovaných náloží.

Plnou kvalitu grafiky můžete vychutnat pouze s 8 MB paměti, protože při minimální paměťové konfiguraci (4 MB) program použije poloviční textury, takže výsledný obraz je pak hrubší.

Těžištěm celé hry je její příběh, který je velmi propracovaný a spolu s grafikou a zvuky vytváří přesvědčivou atmosféru již tolikrát zpracovaného tématu boje o záchranu naší planety. V cestě za tímto cílem na vás bude čekat spousta logických problémů. Kromě klasických rébusů se zamčenými dveřmi, ničením kamer a počítačů na vás budou čekat i hádanky v podobě obnovování elektrických okruhů a letů Cyberspacem. Mimo tyto lokální problémy přijdou na řadu globální záhady jejichž cílem bude zničení důlního laseru, kterým chce Shodan zničit Zemi, záchrana zbylých členů posádky Citadely a v neposlední řadě i destrukce samotného Shodana.



Originálním prvkem, který zpestřuje úmorné procházení jednotlivými úrovněmi Citadely, jsou lety Cyberspacem. V tomto virtuální světě vytvořeným Shodanem si můžete přidělit granty opravňující ke vstupu do tajných částí Citadely, otevřít zamčené dveře, nebo sehnat nejnovější verze softwaru včetně jednoduchých počítačových her. Ovšem Shodan je liška podšitá, a tak se i zde setkáte s jeho elektronickými služebníky, které budete moci zničit jen s největším úsilím. Probojovat se všemi úrovněmi není nic jednoduchého. Naštěstí můžete jako cyborg používat rozšiřující moduly, jež jsou k nalezení většinou na nejnepřístupnějších místech. Postupně tak získáte zaměřovací systém, silový štít, navigační systém, turbo boost, bio scanner, reflektor, pohled za vaše záda, takže současně můžete vidět dopředu i dozadu a datové rozhraní pomocí kterého budete číst a uchovávat zprávy od žijících i zesnulých členů posádky a Shodana.

Hudba na mě působila poněkud rozpolceným dojmem. Jestliže jste plně ponořeni do hry, pak hudba přesně kopíruje její děj a dobře doplňuje situaci na monitoru. Naopak pokud jste pouze nezaujatým pozorovatelem, nebo zrovna ukládáte svoji pozici, tak hudba doslova ruší a její poslech ohrožuje psychickou stabilitu hráče.

Zvuky jsou velice kvalitní a něco podobného jsem dosud v podobné hře neslyšel. Naprosto realistické zvuky zavírání a otvírání dveří, střelba z nejrůznějších futuristických zbraní, výbuchy granátů a nášlapných či časovaných min perfektně dokreslují dění na obrazovce počítače a nemalou měrou se podílejí na vynikající atmosféře hry.

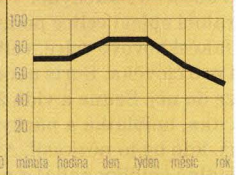
O tom, jak dopadne finální souboj se Shodanem, nezáleží jenom na vaší hráčské zkušenosti a vytrvalosti, ale i na nastavení obtížnosti. Jejím nepromyšleným nastavením můžete udělat ze hry System Shock jednoduchou hříčku na dvě odpoledne nebo téměř nehratelný hlavolam. Nezávisle můžete nastavit obtížnost boje, hádanek, děje a akcí v Cyberspacu. Já osobně bych doporučoval nastavit ve všech čtyřech skupinách předposlední obtížnost.

Obvykle se po nastavení obtížnosti můžete ponořit do hry, a proto tento zvyk nebudu měnit ani v této recenzi. Snad bych ještě než se System Shock nahraje (a že to trvá hodně dlouho) provedl jakési shrnutí. System Shock je výborná akční adventure, která v mnohých aspektech připomíná hru Doom nebo Robinson's Requiem. Jejím největším kladem je výborný příběh, který spolu s dobrou grafikou a vynikajícím ozvučením bude ještě dlouho přitahovat vaši pozornost (ovšem zase ne tak dlouho, abyste si nemohli zahrát třeba skvělý, superlativy ověnčený dungeon Holy Mission).

GENAGEN ■

SYSTEM SHOCK 86%

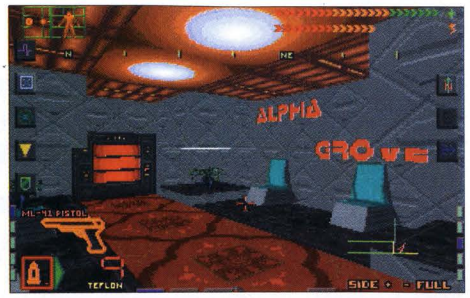
GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



+ vynikající atmosféra	
+ realistické zvuky	
+ velké množství zbraní	
- nápady se v jednotlivých levelech opakují	
- dlouho nahrává a ukládá pozici	

A K Č N Í	
System Shock	86
Doom II	80
Doom	78
Robinson's Requiem	75
Wolfenstein	35

Testováno na: 486DX/40, grafický VLB akcelerátor Cirrus Logic 5428 , 4 MB RAM. **Požadavky:** 386 SX/16, VGA, 4 MB RAM. **Existuje na:** IBM PC. **Výrobce, rok:** Origin, 1994. **Testoval:** Genagen

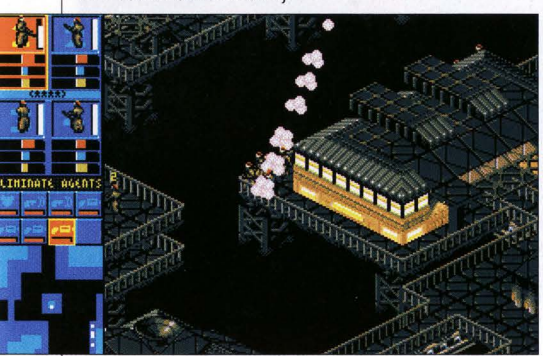


AMIGA, PC

Syndicate: American Revolt

Datadisky většinou potěší, tentokrát ale nikoliv

Předem chci upozornit, že Syndicate je jednou z mých nejoblíbenějších her a že ani proti firmě Bullfrog či Electronics Arts nic nemám. Jak název napovídá, nové mise se budou odehrávat na americkém kontinentě. Ale jako fanoušek této hry jsem si ji zahrál od začátku a dobýval celý svět pěkně popořádku, i když jsem mohl nahrát moji starší pozici a pustit se rovnou na tu Ameriku. Takže vidíte, že Syndicate žeru. Proto jsem se řádně na tento datadisk těšil. A o to víc jsem byl zklamán. Možná jsem od něj čekal nějak moc, ale i tak... Ale pěkně popořádku. Nyní budu uvádět změny tohoto data disku oproti starému Syndicatu, to říkám jen pro pořádek, abyste v tom neměli hokej.



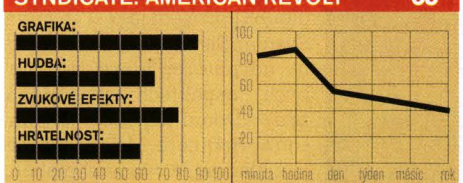
Datadisk s názvem American Revolt navazuje na samotnou hru, a proto bere Ameriku jako dobytý kontinent. Návaznost se ukáže i při informacích o vybrané misi (briefing), kdy se často objeví zmínka o misi ze Syndicatu. Tohle všechno je sice moc hezký, rychle se do toho vžijete apod., ale je to bohužel vše, co mě zde nadchlo. Hned vysvětlím, proč toho je tak málo. Každá mise se odehrává na stejném území jako u Syndicatu, sice to území je nám známé, ale alespoň se dá lépe pochopit ta návaznost. Takže tenhle detail jsem přešel. Mise mají pochopitelně jinou náplň, ale to jediná změna! Nedočkáte se zde nových zbraní či nových typů vaší „výstroje" a ani nějaké převratně originální mise. Občas se sice něco trochu zajímavého vyskytne, ale to jen slabá útěcha. Velké změny doznala hra v obtížnosti. Zatímco u starého dobrého Syndicatu jsem nějakou misi musel opakovat 5x, zde jsem se úspěchu dočkal až na pokus patnáctý! Zatímco dříve jsem si mohl dovolit pustit se do mise s jedním agentem, zde je to takřka nemožné. Dříve jsem si na začátku mohl nejprve obhlédnout a promyslet situaci, zde ne, jen se objevíte ve městě už po vás střílí alespoň pět cizích agentů a v nejjednodušším případě mají jen mini-gun. Tu „jednoduchost" zde uvádím záměrně, protože salva z Laserů či Gauss gunů není výjimkou, ať už jde o agenty, policisty či osobní stráž. Jestli si myslíte, že použijete štíty či medikity a budete vysmátý, tak jste na velkém omylu. Stačí čtyři, pět nepřátelských agentů s Laserama a nepomůže vám ani Svatý Tomáš. Pokud jste minule museli zlikvidovat až 25 agentů, tak zde je potřeba k úspěšnému splnění jedné mise zabít třeba i 50 (!) agentů. Můžete ale být rádi, jestli jde o likvidovací misi,

pokud totiž musíte někoho chránit, tak dobrou chuť. Likvidovat hejno agentů s Gauss gunama a přitom chránit jednoho člověka, to je opravdová lahůdka. Vrcholem nehratelnosti je mise závěrečná - Atlantic accelerator. V Syndicatu jsem ji zvládnul jen tak tak, ale tady to snad ani nejde. Každý z vašich agentů se ocitá na jakési pozorovatelně, z které nelze slézt a spojit tak své síly, to by ale stále šlo, je to docela zajímavý nápad jak toto místo chránit, ale potom... Vyřítí se na vás asi 80 (!) po zuby vyzbrojených agentů a začnou na vaše agenty, kteří nemají ani kam uhnout, pálit z Gauss gunů. A zkuste něco dělat, když na vás letí asi 10 střel z nejničivější zbraně této hry.

Klasický Syndicate v sobě obsahoval i strategii, ale American Revolt se zvrhla jen do neustálého střílení. Zkrátka když se JEN zvětší obtížnost, pak je to i pro skalního fanouška Syndicatu trochu málo. Nevím co tím chtěl Bullfrog říct. Ještě že v hodnotící tabulce není kolonka originalita, pak by tento datadisk byl rád za každý kladný procento. Když jsem u té tabulky, řeknu vám, proč doporučuji Amigu 1200. Při takovémto přemnožení agentů a jejich multi střelbě se hra dost nechutně zpomalí, přeju proto dvanáctistovkařům, aby se jim to nestávalo. Každopádně doufám, že příště to bude něco více, než jen pouhé zvýšení obtížnosti.

LEWIS

SYNDICATE: AMERICAN REVOLT 65%



+ skvělá grafika
+ nové mise
- žádná originalita
- vůbec nic nového

AKČNÍ STRATEGIE

Syndicate	90
Cannon Fodder	88
Special Forces	75
Syndicate: American Revolt	65
Sabre Team	52

Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM. **Požadavky:** dop. Amiga 1200. **Existuje na:** Amiga, PC. **Výrobce, rok:** Bullfrog + Electronics Arts, 1994. **Testoval:** Lewis

AMIGA

Univ

Borisovo vesmí

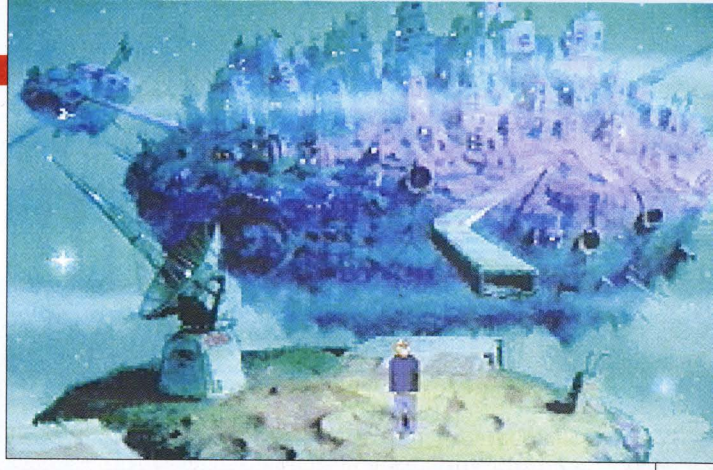
Boris je úplně obyčejný kluk s „obyčejným" počítačem. Právě dodělává nějakou animaci na svém 35ti bitovém Excellence Enginu, připravuje na vánoce netradiční dárek, a proto je naštván, když ho matka vyruší. A navíc musí strýci Jiřímu doručit nějaké psaní. Co se dá dělat, fujavice ne fujavice, čím dřív to doručí, tím dřív bude moci zasednout k počítači. Tak se žene přes půl města za strýcem, ten ho pozve dál a Boris pozvání rád přijme, kdo by se nechtěl v takovém počasí trochu ohřát. Strýcův dům je úplnou futuristickou stanicí, samé přístroje, kabely, světla a vůbec. Proto se dá na bližší průzkum jeho domu, zvláště když je dnes strýc nějak roztržitý a odešel do kuchyně. V jeho laboratoři objeví velice podivnou věc. Jakési kovové vejce, velké dost i pro člověka. Boris neodolá a vleze do něj. Sedne a vidí, že všude jsou samá tlačítka, hejblátka a páčky. Tak jednu z nich stlačí, kdo by to nezkusil. A nejednou během jediné chvilky padal a pak se octnul na ... asteroidu a všude kolem něj další a vesmírné lodě a kde to je? Je to sen nebo skutečnost?

Skutečnost, protože takhle začíná nová adventura od firmy Core Design s příznačným názvem Universe čili Vesmír. Ještě než jsem měl možnost tuto hru otestovat, četl jsem na ni reference v zahraničních časopisech. A ani jedna nebyla příliš příznivá, proto jsem k Universu přistupoval s trochou nedůvěry. Ale zas na druhou stranu předchozí produkty Core Designu jako Curse of Enchantia, Darkmere či Heimdallové se mi líbily, takže tak moc ovlivnit jsem se zas nenechal. Už samotné intro nebylo špatné, takže jsem se začínal podivovat nad tak nízkým ohodnocením. Je sice pravda, že nelze nainstalovat na hard, ale spolupracuje mi s externím drivem, má „jen" 6 disket a nějakej mariáš to taky není, takže co. Pustil jsem se tedy do hry, co jsem měl taky jiného dělat že. Již víte, že se s Borisem ocitáte na nějakém asteroidu. Z toho plyne hned jedno plus a jeden mínus. Mínusem je Borisova lhostejnost k vakuu, ale plusem je nízká gravitace, která je využívána k jinak nemožným skokům. Vakuum je detail, skoky jsou dobrý, a proto jsem již začal podezřívat redaktory zahraničních časopisů z členství v Haquelově spolku N.O.H.A.

Ale zpátky ke hře. Není těžké uhádnout, že vaším úkolem je dostat Borise zpátky na Zemi. Ale jako na potvoru je tato soustava asteroidů a planetek, na které jste se octli, pod nadvládou pěkného tyrana. Takže všichni lidé a jiné bytosti žijí ve strachu, nic není dovoleno, vše je zakázáno, panuje atmosféra nedůvěry a do toho vpadnete vy. Prostě super situace. Nejprve se musíte naučit místní řeč, pak už to je jednodušší. Ale to nestačí, nemáte

erse

rné dobrodružství na cestě z neznáma zpátky na Zemi



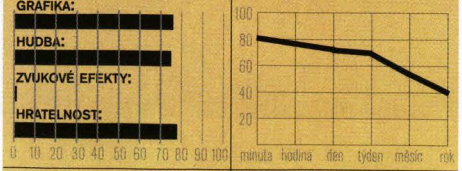
žádnou identifikační kartu, jestli vás chytí, je s vámi amen. Naštěstí vám pomůže jedna sličná osůbka se jménem Silphina, ale jen vám poradí už tu jsou pořádkoví roboti. Rychle na-

I zapped off down the road through the centre of town, that nowheresville place called Ashby-de-la-Zouch.

horu do pokoje, pozor, už jsou vám v patách. Máte jedinou možnost, skočit z okna. Povedlo se, ale ještě jste jim neunikl, rychle do auta a ... ne nebudu vám říkat co všechno máte dělat. Jenom naznačuji, že tato hra má spád, což je dobře. Grafika je dobrá, správná futuristická atmosféra, i když na pozadí se nějaká ta chyba občas objeví, animace (jako třeba již zmiňované skoky) se mi líbí. Vypadá to na dobrou na adventure, takže jsem se stále divil, proč tak nízké hodnocení?

Vážnější chyby se ale brzy dostavily. Dost mi vadí zvukové efekty, ne že by byly špatné, jsou určitě dobré, ale asi v jiné hře, protože zde žádné (zatím) nejsou. Hudba je sice dobrá, zpočátku nevtíravá, v napínavých situacích graduje a i když se trochu opakuje, stěžovat si nemůžu. Ale žádné efekty ... to hře moc nepřidá. Další z věcí, které mě příliš nepotěšily, jsou ikony. Objeví se po stisknutí PTM, jsou docela dobré, podle volby se mění i šipka, ale je jich moc. Přece jenom 19 ikon, to trochu přehnali. U Simona jich bylo 12 a to ještě např. ikony Open a Close byly zvlášť. Jinde stačí všeobecná ikona Použít, ale tady musí být: zaútočit, vložit, hodit a ještě samotné použít.

UNIVERSE **75%**



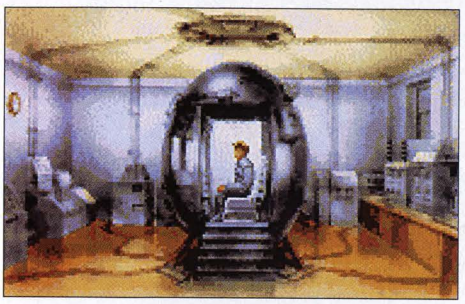
\+ hra má spád
\+ grafika a animace
\- zvukové efekty
\- nesmyslné kombinace příkazů

ADVENTURE	
Beneath a Steel Sky	95
Simon the Sorcerer	85
Curse of Enchantia	76
Universe	**75**
Freddy Pharkas	65

Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM. **Požadavky:** dop. 2 x FDD. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Core Design, 1994. **Testoval:** Lewis

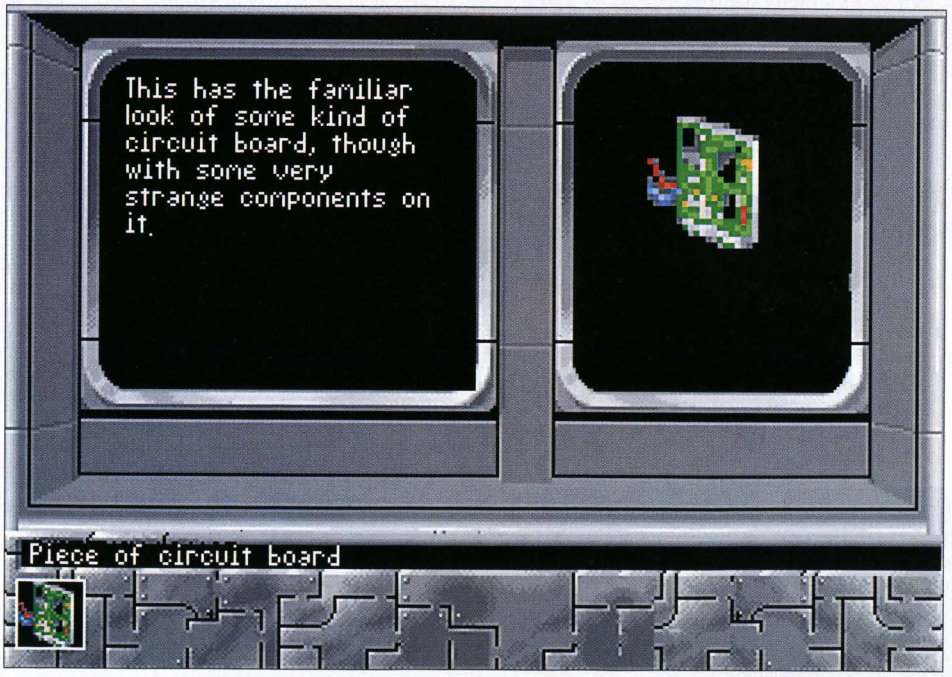
Když chci uložit pozici, musím zmáčknout 4 (slovy čtyři) ikony! Nějaká ikona navíc není špatná, ale všeho moc škodí. S tím hned souvisí další věci. A to hlavně samotné používaní ikon. Míním tím nesmyslnost při jejich používaní. Třeba skoro na začátku musíte otevřít kryt ovládání satelitu. Jako ideální se k tomu hodí kovová tyč nebo kámen. Ale místo logických příkazů jako použít tyč (kámen), zaútočit tyčí (kamenem) nebo jenom otevřít kryt, musíte do něj tyč vložit?! Nebo máte ventilační rouru a chcete se do ní dostat. Vyvstávají možnosti jako vložit se do ní, skočit do ní, použít ji nebo jen jít do ní. Ale to ne, zde musíte na rouru použít příkaz Push/Pull čili Stlačit/Táhnout?! Logika těchto úkonů mi trochu uniká. Je to sice chyba, ale třeba hra Sam & Max byla také postavena na podobně nesmyslných kombinacích. A navíc s příkazy souvisí i nějaké to plus. Například to je dobře udělané inventory, o každé věci se objeví informace a její zvětšená podoba. Když provedete nějakou takovou kombinaci, objeví se ruka s palcem nahoru či dolu v závislosti na možnosti splnění. No a když jsme u těch příkazů, zmíním se ještě o jedné výhodě, která má tentokrát co dělat s pohybem. Jakmile totiž kliknete dvakrát rychle za sebou (jako třeba při otvírání okna) postavička na určené místo nikoliv dojde, nýbrž doběhne, to je dobře udělané zrychlení hry.

Spornou věcí je umírání. Nechci tady filosofovat o životě a smrti, to přenechám povolanějším osobám, jde o umírání v adventure. Třeba u sierrovek (Larryové, Space Questy atd.) nebo i Lucasovek (Indy III, IV) to není nic neobvyklého, ale já jsem proti, na umírání jsou arcady a jiné akční hry. Jelikož u adventure je pak nutné často ukládat pozici, abych nemusel začínat stále odznova. Tohle vše uvádím samozřejmě proto, že i zde Boris může hezky rychle skončit. Jednou to je elektřina, pak ho někdo zastřelí a jindy je odveden do trestanecké kolonie (odkud se samozřejmě nemůže dostat). Polemiku o tomto problému ale nechám na jindy. Adventure to znamená i interakci s jinými bytostmi. V Universu to je řešeno klasickým výběrem otázek a odpovědí, to je v pohodě, pokec taky není neobvyklou záležitostí v této hře, ale jedna věc mě zarazila. Bylo to hned u prvního rozhovoru, zvolil jsem odpověď, ale tím výběr skončil. Pak se totiž odvíjel asi tří minutový dialog, do kterého jsem nemohl zasáhnout. Zkrátka vidíte, že hra je to dobrá, ale má své chyby a ne malé. Nevadí, žádná hra není dokonalá, tak proč by zrovna Universe měl být výjimkou. Nevidím ale žádný důvod, proč autoři těch chyb museli vymyslet tolik, aby se té dokonalosti vyhnuli. Když srovnám Universe s dřívějším výtvorem Core Designu, hrou Curse of Enchantia, jasně vyhrává CoF. Má zvuky a dobré, jednodušší a logičtější ovládání a nechybí ji ani humor. Další srovnání se nabízí třeba s hrou Beneath a Steel Sky. Beneath se



také odehrává v budoucnosti, ale opět má dobré zvuky, lepší ovládání a skvělou grafiku. Universe sice v obou soubojích podlehl, ale bylo to s hrami jako lusk. Pokud jste tedy zvyklí na trochu nesmyslné příkazy a složité kombinace, jestli jste hráli hry jako Freddy Pharkash, Sam & Max či Innocent Until Caught, tak jistě přijdete na chuť i této hře. Pokud zvyklí nejste, stejně ji zkuste, alespoň se pak budete těšit na případný druhý díl a doufat, že se těchto chyb autoři vyvarují.

LEWIS ■

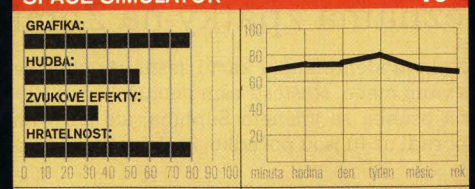


PC

Space Simulator

Na hranice galaxie - a dále

SPACE SIMULATOR 79%



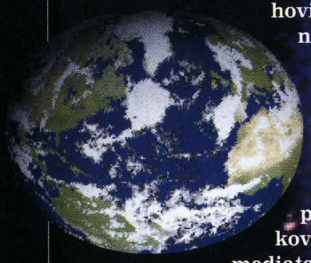
+ velice realistické
+ grafika objektů
+ podrobný manuál
- náročné na rychlost počítače
- nepodporuje více zvukových karet
- cena

SIMULÁTOR	
Space Simulator	79
Flight Simulator 5	76
B. Aldrin's Race into Space	75
Frontier	74
Space Shuttle	64

Testováno na: 486 DX2/66 4 MB. **Požadavky:** 386/25, 2 MB, VGA/SVGA/VESA, 15 MB HD. **Doporučeno:** 486 DX2/66, nebo Pentium, 8 MB, zvuková karta. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Microsoft, 1994. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** TJoker

Herní softwarové dílny Microsoftu toho nevychází moc, a proto každý nový kousek překvapí. Po Flight Simulatoru přišla firma s naprostou novinkou mezi simulátory - simulací vesmírného letu.

Tři diskety Vás přenesou do hlubokého vesmíru, plného ticha a fyzikálních zákonů. Svému předchůdci se podobá jen dosaženou reálností letu a složitostí ovládání. Všechny hvězdy, planety, měsíce, mlhoviny atd. jsou pořízeny z archivních materiálů NASA. Hladinu dokonalé simulace lze posouvat třemi stupni obtížnosti. Practice dovoluje nešetrné zacházení při přistávání a dockování, při volbě Intermediate je nutné sledovat palivo a při Advanced se hra stává opravdu simulátorem. Podle manuálu lze operovat v prostoru o průměru 8,4 biliónu světelných let! Své putování vesmírem můžete pojmout jako čtyřdenní výlet na měsíc nebo mezi galaktickou cestu trvající i 450 000 let. Ale aby se simulátor nehrál generačně a nenudil, je zde možnost časových skoků a to nejen vpřed, ale i vzad a tím zvýšit nebo snížit efektivní rychlost. V hlavním menu předurčují typ hry tři volby:

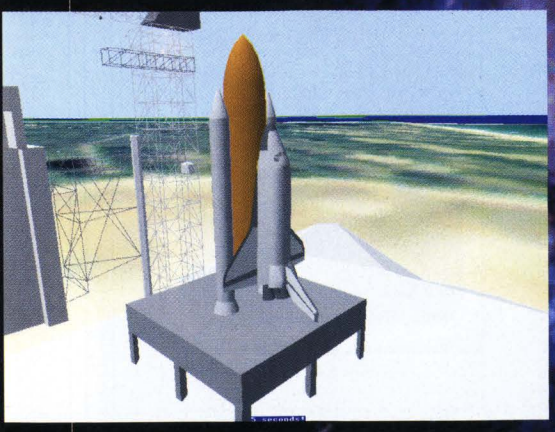


Mission, Situation, Observatory, Free Flight. Mise obsahuje tato základní verze jen dvě, ale jako v případě Flight Simulátoru jistě vyjdou další na speciálních data discích. Průběh mise je automatický jen přistávání, dokování, a přiblížení se ovládá manuálně. Situace je jen jakýsi nácvik určité části z celkového letu např. průlet okolo planety, operace ve skafandru mimo loď, nebo již zmíněné dokování. Observatory je jedna z nejpropracovanějších částí simulátoru - na jakékoli planetě nebo měsíci sluneční soustavy umístíte teleskop a už jen zvolíte jednotky (azimut, výška, deklinace, rektascenze), které udávají polohu sledovaného objektu, nebo si objekt přímo vyberete z menu. Časový pohyb je v intervalu 999999 p.n.l. až miliony let do budoucnosti. Tudíž se milovníci Vesmírné odysey mohou přesvědčit o pravdivosti jen pouhým pohledem na Měsíc v roce 2001 nebo na Jupiter 2010 atd. Pro pokročilé astronomy jsou zde různé specialitky jako kompenzace rotace Země, různé druhy pohybů a zaměřování teleskopu. Výsledek ale úzce souvisí jen na zvoleném objektu, když např. sledujete Plejády, na obrazovce vidíte jen jakýsi obrázek, který se postupně zvětšuje a je to jen modř plná velkých bodů. Pro cestování vesmírem je zde k dispozici několik vesmírných lodí, přistávacích modulů, raketoplánů, nebo jen skafandrů (Jetpac). Každý model má své výhody a nevýhody popsané v manuálu i s technickými informacemi. Kombinací pohledů a pohybů získáme krásné animace vesmírných lodí, pomalu proplouvajících kolem pustých planet.

Help a manuál je část zasluhující samostatný odstavec. V menu Help získáte informace o nejpoužívanějších klávesách a volbách. Manuál je více příručka astronauta a astronoma, než strohý popis programu. Začátečník (třeba já) se zde krok po kroku naučí řídit průběhy akcí, které dříve neuměl, nebo o nich vůbec neslyšel. Texty doprovázejí názorné grafy a ilustrace, jak opustit orbit, přistát, ovládat loď, urychlení gravitací atd. Nechybějí ani obecná pravidla a zákony fyziky. Je to učebnice.

Simulátor podporuje čip OPL2, tedy AdLib a během letu si můžete poslechnout Beethovenovu 5. symfonii a jiné, naslouchat zvukům motorů, nebo jen vychutnat melodické ticho.

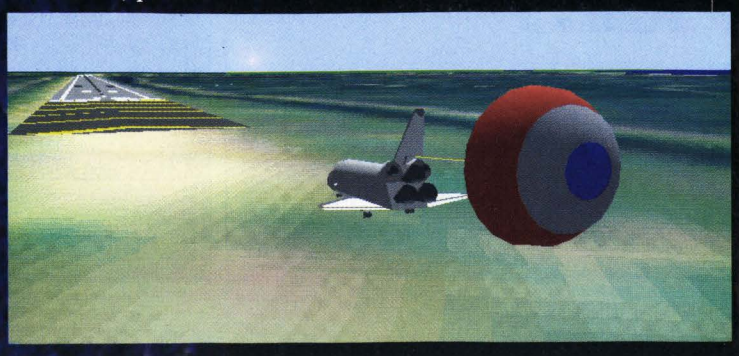
Grafika závisí na zvoleném rozlišení. Podporované jsou VGA (320 x 400) a SVGA (640 x 480; 800 x 600). Pro pomalejší počítače je doporučena v manuálu VGA a pro rychlé, počínaje 486 DX, SVGA. Ale zde bych měl výhradu k rychlosti. Jednotlivé objekty jsou renderovány v reálném čase a s nejvyššími detaily a v módu SVGA je na počítači 486 DX2/66 dosažena snímková frekvence asi 5,6 snímků/s. Volby Kamera nebo videorecorder uloží obrázek či animaci na disk.



Hra pobaví asi jen zatvrzelé a trpělivé dobrodruhy a vědce, kteří již mají základní znalosti fyziky a astronomie, nebo se dokáží prokousat podrobným manuálem.

Microsoft se zase vytáhl a takovýchto nevyplněných zón v oblasti her by si měli začít všímat i ostatní výrobci simulátoru, protože nyní jim Microsoft nasadil laťku opravdu vysoko.

TJoker



BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod

386 DX - 40 MHz ***25.680,-***
486 SX - 25 MHz / VL BUS ***27.890,-***
486 DX - 40 MHz / VL BUS ***29.490,-***
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS ***29.550,-***
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS ***31.990,-***

GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

2 LETÁ ZÁRUKA

upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE).... + ***2.900,-***
HD 340 MB ..... + ***1.050,-***
HD 420 MB ..... + ***1.750,-***
HD 540 MB ..... + ***3.100,-***

CD-ROM Mitsumi DS 300 KB/s ..... + ***3.990,-***
CD-ROM Mitsumi TS 450 KB/s ..... + ***6.500,-***
zvuková karta SOUND FX 16-bit ..... + ***2.590,-***
MS-DOS 6.2 + Windows 3.1 ..... + ***2.050,-***

VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI.
CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobrani 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: TAICO s.r.o, Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 l. 723 **BRNO:** Prošek, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02
DĚČÍN 3: DeCe Computer s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680
JABLONEC NAD NISOU: SWAH JABLONEC s.r.o., Podhorská 7, Tel: 0428/29 640, Fax: 20 910 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124
PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax : 040/394 619 **PÍSEK:** KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037
TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel: 0417/293 93 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89
ÚSTÍ NAD LABEM: Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

7 DNÍ
A 7 NOCÍ

EXCALIBUR

PTERODON SOFTWARE

VOCHOZKA TRADING

řádková inzerce

Amiga

Volně šiřitelné prg. (překladače C, Pascalu, pro práci se soubory, archivační a jiné) s českými manuály nabízí: L. Sláma, Radošovice 3, Bystřice, 257 51, Tel.: 0301/93302

Prodám Amiga 600, 1MB RAM, 1 x myš, 2 x joystick, hry (47 disket), manuály. Informace na Tel.: 0434/3304

Prodám Amigu 600 HD 40 MB 1 MB RAM s příslušenstvím. Cena dohodou (levně). Volejte večer na 3018032, přes den na 61123240-1

Prodám přídavnou paměť do Amigy 500: 0.5 MB Chip + 0 - 1.5 MB Fast. Cena včetně montáže dohodou. Tel.: 66414929 večer

Prodám originální externí disketovou jednotku 3.5„ Commodore vhodnou pro všechny typy Amig. V dobrém stavu. Telefonujte večer: 423327. (cca 2000 Kč)

Vyměním hry na Amigu. Daniel Miler Praha 4, Tel.: 7920173

Prodám Amigu 500 1 MB, hodiny, nová mechanika, nová myš, joystick, diskety, 14„ color monitor Philips. Cena: 12.650 Kč. Spěchá - dohoda jistá. Milan Salajka, Jižní 13, 695 01 Hodonín

Mám zájem o programy na Amigu v české verzi. Zdeněk Vilímec, Husova 102, Bedihošť. Tel.: 0505/23246. (Tel. o víkendu)

Na Amigu CD 32 vyměním hry (Castles 2, Lunarc, Project X, Seek and Destroy) a jiné. Tel.: 74 63 37 Praha

Prodám poč. Amiga 1200, 80 MB harddisk, 2 MB RAM, myš, joystick, asi 8 měsíců stará, Workbench 3.1 cena 16.550,- Telefon: 47 10 952 - Tomáš Franče

Prodám Amigu 500 s regulovatelným typem paměti (0.5 MB fast + 0.5 MB Chip RAM nebo 1 MB Chip RAM) + joystick + monitor C1085S s filtrem téměř nový + některé programy, cena jen 15.000 Kč, dohoda možná. Tel.: 049/36911, adresa: Martin Stříbrný, Gočárova 1105, Hradec Králové 500 02

Sháním hry na Amigu 1200 (i starší) převážně akčního typu (střílečky, mlátičky atd.) Stálá prosba. Václav Bárta, Svazarmovská 1574, Rožnov p. R., 75661, Tel.: 0651-57556

Prodám Amigu 600 2 MB RAM v záruce + lit. Cena dohodou. O. Hršel, Újezd 2226, 470 01 Česká Lípa

Kúpim HDD 40 MB do A1200. Súrne! Jaro Daubner, Štefánikova 13/10, 03861 Vrútky

Prodám počítač Amiga 600 - 1 MB RAM, WB 2.05, myš, zabudovaný TV modulátor. Cena 7000 Kč. Jan Dittrich, tel: 02/88 12 91

Hledám přítele s Amigou 1200 pro výměnu her. Možná i koupě. Nejraději hraji dungeony. Tomáš Říhošek, Svobody 40, Cheb 350 02

Výborný vánoční dárek je nová super hra pro Amigy "Hollywood - Arnold&Spol„! Pomožte svým oblíbeným fil. hvězdám v nouzi a užijte si spoustu srandy! Směs akční a log. zábavy s výbornými skladbami a podmanivou grafikou. Chytne malé i velké! Taková česká hra tu ještě nebyla. (150Kč + pošt.) DW., Box 345 Pošta 5, 505 H. Králové, Tel. (Po - So: 11 - 15) 049/34969.

Prodám Amigu 1200, HD 40 MB, monitor C1085S, přes 200 disket software. Diskety i zvlášť. Mnoho literatury. Český operační systém. Písemné nabídky s cenou na adresu: Jan Hořínek, Harusova 1312/9, Praha 4, 149 00

Prodám velmi levně originální hry na Amigu 500/600, C64. Nové! Seznam zašlu. Martin Liberda, Lidická 1690, Frýdek-Místek, 738 02

Atari

Prodám Atari 1040ST 1 MB RAM, myš, 160 disket, 2 boxy, 2 joy, literatura za 5.900 Kč. Monitor SM124 za 1.900 Kč nebo vcelku za 7.800 Kč. Lukáš Hájek, Tel.: 3015117 (15 - 20 H)

Na Atari XE prodám světelné pero a cartridge Autocopy, Neu-Cart a HyperCart. Vše levně. Ruth Miroslav, Sokolovská 23, 79811 Prostějov 6

Prodám Atari 800XE + magnetofon, 2 joysticky, hry, programy, veškerou literaturu a manuály. To vše za 3000,- Kč. Na Přerovském tel. čísle 20 11 18

Počítač na hraní i na práci! Prodám Atari ST 1024E s barevným monitorem Atari a příslušenstvím. Nepoužívaný. Cena 8999 Kč. Tel.: 643 22 24

PC

Nabízíme velký výběr PC CD-ROM her. Výběr z více jak 1500 titulů. K některým titulům dodáváme i české manuály. RePoS s.r.o, Michalova 3, 628 00, Brno, Tel. 05-44216496

Provedeme převod vašich dat na CD-ROM. Kapacita 1 CD je 650 MB. Bližší informace získáte na Tel. čísle: 05/44216496

Prodám PC 386/40, 110 MB HD, 3.5„ i 5.25", 4 MB RAM, kláv. CS-US, 14„ col. mon. 0.28 mm + filtr, VGA 256 KB, 30 disket 5.25" HD, soft. 29900 Kč. Rychlé jednání sleva. Dalibor Zikeš, Na vyhlídce 507, 382 41 Kaplice, J. Čechy. Tel.:0336/21118 15-16 hod.

Vyměním hry na PC. Seznam za seznam, Platí stále. Pavel Marek, Kaprova 11, Praha 1, 110 00, Tel.: 231 48 91

Prodám díly PC: MB 386SX/20 - 1.900 Kč, disk 40 MB MFM dohoda, zvuk. karta Adlib 900 Kč, případně koupím jiné díly. Tel.: 47 10 952 - Tomáš Franče

Vyměním hry pro PC. T. Petrů, Pavelkova 12, 77200, oL. Tel.: 068/303217

Prodám CD-hry pro PC: Monkey Island I, Loom, Carmen po 890 Kč, celkem 1980 Kč! Jan Matysík, Křinická 192, Broumov 4, 55001

Pro Windows: 75 her + 4 diskety = 320 Kč (Shareware), 2600 ikon + 1 disketa = 80 Kč (Freeware). Begin P.O. Box 531 170 01 Praha 7

Prodám zvukovou kartu Sound Blaster, reproduktory, vstup na joystick a mikrofon, line in. Perfektní software v okolí Prahy nainstaluji. Poskytnu také hry pro Sound Blaster. Lukáš Klán, Strakonická 21 Praha 5, 150 00. Tel.: 542625. Cena 1700 Kč.

Prodám PC 286/12, 1 MB RAM, 33 MB HDD, 14„ VGA Color monitor, drive 3.5" a 5.25„. Volejte na číslo 0165/4058 o kolo 20.00 hod. Cena dohodou

Prodám hry na PC. Seznam zašlu. Lukáš Markovský, Janošíkova 9, 787 01 Šumperk, tel.: (0649)6028.

CD-ROM Mitsumi double, CD-ROM Mitsumi triple speed, Sound Blaster 16 VE, PC Brave Classic, Multimedia, ADI,HP, Star, Vanda, Samsung. Zveme Vás k nákupu v prosinci, kdy budeme poskytovat speciální VÁNOČNÍ SLEVY na některé zboží. Otevřeno: 13.00 - 18.00, Fox Publishing, Multimedia Market, Snopkova 483, 142 00 Praha 4

C64

Prodám, koupím nebo vyměním hry na C-64 na kazetách. Martin Nepraš, Dobronín 116, 588 12

Prodám C64 II s příslušenstvím ve výborném stavu. Tel.: 0338-21186

Vyměním hry na C64, sháním Elvira 1, 2, Shadow of the Evil, Lemmings, Prince of Persia a simulátory letadel. Pouze na kazety. Michal Vajda, Roosewelltova 1455, Sokolov 35601

Sháním kazetovou verzi hry Lemmings peo C64. R. Nepšinský, Zikova 17, Olomouc 779 00

Různé

Prodám 8 bitové hry Pegasus MT-777DX, kompat. s NES+5 konzolí s hrami + optická pistole. To vše za 4.500 i podle domluvy. Na adrese - Petr Špeta, Slavojova 5, Plzeň 318 02. Tel.: 019285587.

Zn: 6 měs. staré

Prodám Macintosh LC III, monitor color 14, klávesnice, myš, HD, Systém 7.1 v záruce, cena dohodou. Tel. zam. 067/91363. P. Koutný

Zn: Nevyužitý

Levně prodám Super Engine II za 5500 Kč + 8 her. Případně vyměním hry. David Oravec, Ohrada 1875, 755 01 Vsetín.

Uživatelům Sharp MZ-800 nabízíme mnoho nových programů, her, literatury a periferií! Pište si o kompletní katalog Fy BBS s.r.o.: P.O. BOX 50,405 02 Děčín II.

Zháňam hry na Didaktik Gama (+D40) - Bloodwych, Lords of Chaos, Chaos, Space Crusade, Hero Quest, Lords of Midnight, SWIV, Night Rider, hry od Code Masters (štýl Dizzy) a všetky Dungeony pre Zx Spectrum. M. Másek, Haanova 4, Bratislava 85104, Tel.: 07/816474.

Prodám Didaktik M+D40, Joy, příručky, 60 nej. her a programů. Vše velmi zachovalé. Tel.: 0447/96437, Jan Vintr, Česká Metuje 76, 549 56, okr. Náchod

Soukromý inzerát
napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a případné vyřazení z neplacené inzerce.

Komerční inzerát
otiskneme, pokud bude k inzerátu přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústřižek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na vyžádání vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

Možná jste si již všimli, že již po sedm čísel
MŮŽETE INZEROVAT ZDARMA!
ZDARMA!
ZDARMA!

AMIGA Info

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2, tel.: 25 37 08, 25 62 01
Objednávky: Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1
FAX: 02/25 42 27
Ceny jsou včetně DPH - Zasíláme i na dobírku

ALL STAR

Počítače PC

386 DX 40 (mono VGA, 1MB RAM)	19.990,-
386 DX 40 + mat. koprocesor	29.990,-
486 DX2-66, provedení VESA	38.999,-
486 DX40, provedení VESA	36.999,-
Pentium 60, provedení VESA	57.976,-
Pentium 90, provedení VESA	69.280,-

Uvedené sestavy zahrnují:
- ✔ Rychlý 210 MB pevný disk
- ✔ Grafickou kartu TSENG 1MB, VESA (nejrychlejší ve své kategorii)
- ✔ 3.5" mechaniku
- ✔ Color SVGA monitor MPRII
- ✔ 4 MB RAM
- ✔ Provedení minitower
- ✔ ČS-US klávesnici
- ✔ myš

volejte pro aktuální ceny
Libovolné sestavy dle přání.

Hardware PC

Motherboardy
Montáž zdarma !

486 DX 40, Vesa LB	10.999,-
486 DX 2-66, Vesa LB	12.988,-
Pentium 60, včetně řadiče VLB IDE	29.989,-
Pentium 90, včetně řadiče VLB IDE	41.898,-

Zvukové karty

Audio Excel 16, DSP procesor, stereo	3.490,-
Sound Blaster PRO	3.439,-
Sound Blaster 16	5.389,-
Sound Blaster 16 ASP	7.178,-

Monitory

SVGA Color, MPR II	
14"	8.628,-
15"	12.990,-
17"	24.720,-

Modemy

14400 Externí, fax	8.302,-
14400 Interní, fax	7.990,-
2400 externí, fax	3.990,-

Harddisky

Pevné disky SAMSUNG, záruka 2 roky	
210 MB	6.999,-
250 MB	7.995,.
420 MB	8.999,-
Pevné disky Western Digital, záruka 2 roky	
210 MB	7.659,-
340 MB	9.418,-
420 MB	9.999,-
540 MB	11.985,-
700 MB	15.890,-
montáž HD Amiga / PC	tel.

Paměti SIMM

1 MB	1.290,-
4 MB	4.950,-
Simm PS/2, 72 pin.	tel.

Počítačové sítě

Novell, Lantastic
Kompletní služby včetně projektu.

Počítače AMIGA

A1200	tel.
CD 32	7.490,-
A4000	tel.
Amiga CDTV	14.990,-

Hardware AMIGA

Paměťové rozšíření	
A501, 512 KB RAM pro A500	1.290,-
A501 Plus, 512 KB RAM pro A500+	2.490,-
A601, 1 MB RAM pro A600	2.790,-
RAM externí, 2-8 MB A500(+), 2 MB	4.490,-
2 MB + hodiny A1200	6.789,-
4 MB + hodiny A1200	8.868,-
Blizzard 1220, 4MB	9.900,-
Blizzard 1220, 4MB, MC 68882/33	12.490,-
Blizzard 1230-II, 0MB, 40 MHz	14.490,-
Řadič IDE pro A500 externí	3.990,-
Řadič IDE pro A500 interní	3.490,-
Řadič CD-ROM pro A1200	2.900,-
Redukce Amiga-VGA monitor	390,-
Koprocesory	tel.
Videodigitizery	od 5.490,-
Scanner 800 DPI !!!	5.990,-
Alfa Scanner color, 256 tis. barev	12.990,-
Myš Amiga 400 DPI (perfektní)	575,-
Filtr před monitor nylon	290,-
Filtr před monitor sklo, polarizační	990,-
Libovolné jiné příslušenství	tel.

Literatura AMIGA

Uživatelská příručka II (420 str.)	250,-
A1200, A600 Úvodní příručka (100 str.)	110,-
Amos Basic + disketa	219,-
GFA Basic + disketa	250,-
Protracker	79,-
Amiga Hardware	99,-

Software AMIGA

Softwarový paket (Deluxe Paint IV-AGA, Denis, Oscar, Print Manager)	990,-
ČS vektorové fonty pro Pagestream 2.X, DPIV apod., více jak 130 druhů	1.990,-
ČS fonty pro Broadcast titler, Scala	2.500,-
ČS prostředí a tisk (KS 2.X a vyšší)	190,-
Sada disket s příklady pro Amos (3ks)	199,-
Protracker 2.3 komplet	99,-
Nástroje + songy (11 disket!!!)	490,-

Hardware doplňky

CD ROM

Mitsumi FX001	3.837,-
SONY 33A	5.490,-

Tiskárny

EPSON LQ 100	6.990,-
Star LC 24-20	6.990,-
Laser Star LS-5	19.990,-

Hry shareware

Velký výběr her pro PC a Amigu

Časopis

Amiga News - časopis pro počítačové příznivce, cena 29,- Kč, předplatné viz.inzerát str. 34

Záruka 1 rok (Amiga 6 měsíců)
Dodáváme i libovolnou jinou výpočetní techniku a příslušenství.

vyžádejte si kompletní ceník

rozsáhlá nabídka pro dealery

AMIGA

Elfmania

Že by nejlepší bojová hra?

Ano, je to tak, je tu nová, skvělá bojová hra. Všichni příznivci Street Fighterů, Body Blowsů, Mortal Kombatů připravit, zasednout k počítačům, spustit Elfmanii, vzít do ruky joystick a odejít jedině s palmou vítězství. Možná se vám bude zdát, že trochu přeháním, ale ve skutečnosti možná ještě podceňuji tuto novou hvězdu na nebi počítačových bojových her. Elfmanie má totiž podtitul: nejlepší bojová hra devadesátých let. Může se to zdát trochu drzé, můžete s tím nesouhlasit, ale to je vše co s tím můžete dělat. Sláva všech Pouličních Bojovníků, Krvácejících Těl (i s Galaktickým přídavkem) a konečně i Smrtelných Soubojů vybledla, a proto je tu čas pro novou hru tohoto typu.

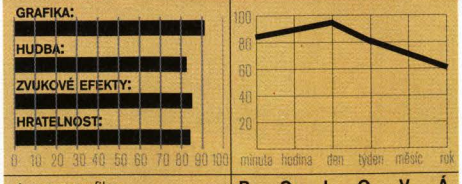
Elfmania je navíc fantasy bojovkou, ale k tomu až za chvíli. Až se vám nahraje úvodní obrázek, chvíli počkejte a uvidíte takový „demo" zápas. Pak už budete vědět na čem jste. Stačí jen zmáčknut fire a vzhůru do hry. Objeví se mapa, která vás bude provázet celou hrou. Na ni si vybíráte místo zápasu a tím pádem i soupeře tam žijícího. To by přílišný rozdíl od jiných takových her nebyl, ten je v něčem jiném. U minulých her doba hry závisela, mimo vašeho umění pochopitelně, na životech či kreditech, ne však zde. Elfmania totiž trochu odráží současnou dobu, totiž i zde vaše bytí či nebytí závisí na penězích. Nemyslím tím samozřejmě že byste je měli strkat do počítače jako do nějakého automatu. Na začátku máte totiž 75 mincí (nevím o jakou měnovou jednotku se jedná) a dělej co umíš. Za peníze si můžete koupit nějakého bojovníka, netřeba připomínat čím víc peněz tím lepší bojovník, za kterého pak budete vy bojovat (trochu zmatené, ale budiž). Když vyhráváte, získáváte víc a víc peněz, kupujete lepší bojovníky, můžete si i dovolit prohrát (i když vám to nedoporučuji) a koupit jiného, i když asi horšího frajera či frajerku. Ale pěkně popořádku, ještě jsem si ani nevybrali prvního. Zpočátku máte výběr ze tří „nájemníků", kteří stojí za všechny peníze, a to doslova. Jsou to frajeři Taiki a Tenko a frajerka Janika. Později si již budete moc volit i s těch ostatních, jako Turek se šavlí Seven, sumista Kosken a král s kladivem Matiki (tak vidíte, že je to fantasy). To jsou myslím všichni (mám tu hru teprve chvíli). Tak si už konečně vyberte, hráči se představí a hurá do boje. Představování není jediným pokecem v této hře, každý z hráčů má svůj úvodní pokřik pro vlastní povzbuzení a samozřejmě svůj vítězný pokřik.

Furt odbočuju, nyní již konečně k boji samotnému. Důležitou podmínkou pro úspěch takovéto hry je i rozmanitost chvatů, v tomto směru vás Elfmania nezklame. Úvodní tři bojovníci mají sice podobné, ale zdaleka ne stejné údery, ale ty pokročilejší... to uvidíte. Turek se šavlí logicky lehce šermuje, podobně tomu je i u krále. Ten se kladivem pochopitelně nedloube v nose, ale mlátí ním soupeře hlava nehlava. Jo a abych nezapomněl na Koskena, ten jako správný sumista upřednostňuje sílu před hbitostí a jeho údery pěstí či zadnicí vám rozhodně nedoporučuji. Navíc jsou zde i zvláštní chvaty, rotujícího Taikiho či Tenka bych vám taky třikrát neradil.

Co víc si můžete přát, ale pokračujme. Jak jsem již uvedl, peníze hýbou nejen světem, ale i Elfmanií, to se potvrzuje v každém boji. Při úspěšném zásahu soupeře z něj vypadne mince, jejíž sebrání v zápalu boje není zrovna nejlehčí, a když soupeře doděláte, vypadnou z něj jeho poklady, které byste měli sebrat. V případě, že je seberete všechny, otevře se vám přístup do bonusového kola, kde po Street Fighterovském vzoru něco demolujete, no a za úspěšnou demolici vám samozřejmě nějaká ta koruna kápne. Když vyhrajete, skočíte na mapu, vyberete si „nájemníka" a soupeře atd. No a když všechny porazíte nebo když vám dojdou peníze (to je zpočátku pravděpodobnější), nezoufejte. Můžete si totiž zahrát s kámošema proti sobě, to už je ale skoro samozřejmost.

To máme probrané souboje, úmyslně jsem vynechal technické parametry této hry. Tak tedy zvuky. Již jsem uvedl některé mluvené pokřiky apod., což už je samo o sobě super a když přidám heky, vzdechy při či po zásahu a zvuky tekoucí vody na pozadí, není již co dodat. Hudba je také skvělá (i když by mohla být lepší) a je myslím zbytečné uvádět, že co pozadí to jiná hudba. Takže opět na jedničku. No podle rčení nejlepší nakonec mi zbyla grafika. Už sami postavičky a jejich animace (Turek si po vítězství hraje na polikače mečů apod.) jsou super, ale to pozadí, to nemá chybu, fakt nekecám. Je suprově vykreslený a navíc se na něm ještě vždy něco hýbe. Když vynechám blikající lampičky a světla v oknech, tekoucí vodu, či vodopád, což bylo u některých dřívějších bojových her maximum, stále mi tu zbylo dost jiných animací. Dívka svlažující si ve vodě svou ruku, relaxující námořník, pohybující se siluety lidí za okny a další a další, prostě super. No jestli jste se nad tím nerozplynuli, můžete uchopit joysticky a vrhnout se do skvělé Elfmanie. **LEWIS**

ELFMANIA **85%**



\+ super grafika
\+ neméně skvělé zvukové efekty
\+ stejně tak hudba
\- možná obtížnost (není to ale spíš + ?)

BOJOVÁ
Elfmania 85
Body Blows Galactic 80
Street Fighter II 72
Mortal Kombat 69
Body Blows 65

Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM. **Požadavky:** dop. Amiga 1200, 2 x FDD. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Renegade + Terramarque Ltd., 1994. **Testoval:** Lewis

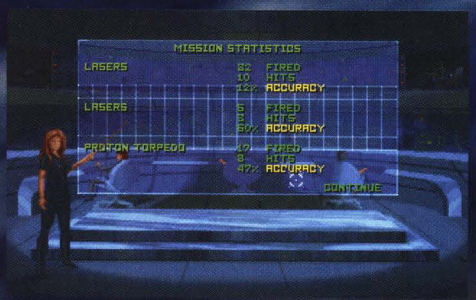
PC

Delta V

Virtual Matrix Download complete!

Je rok 2306 a v tomto světě jsou data peníze. A jako vždy peníze představují moc. Jste Netrunner u Black Sun Corporation, jedné z pěti největších Korporací na světě. Aby si Korporace udržela převahu, potřebuje obrovské množství dat. Ty data, které Black Sun dosud nemá, tajně ukradne jiným... Těm, kteří je mají.

Klíčem k těmto tajným akcím jsou Netrunners. Tyto kyberneticky vylepšení jedinci řídí



cyberspace, pronikají datovou obranou Korporace, používajíce lsti nebo síly ... Cílem jednotlivých misí mohou být kódy pro kreditní konta, nebo plány nového a připravovaného softwaru... atd. Black Sun bývá také terčem Netrunners, kteří pracují pro nepřátelskou Korporaci. Proto také úkolem pro Black Sun Netrunner je Korporaci chránit. Často je vaše zručnost potřeba, při ochraně dat a ničení cizích Runners.

Vaší zbraní je Trace, ustanovení Delta V. V podstatě je Trace zbraňová platforma, která vychází vstříc virtuálním požadavkům cyberspace. Je to softwarová konstrukce, která vám umožňuje rychle se pohybovat skrz Síť (Net), uniknout ICE (Intrusion Countermeasures Electronic - viz dále) a zastavit nepřátele pomocí své schopnosti neuro - elektrické destrukce. Nejen, že máte schopnost porazit kruhově orientovanou obranu, kterou Korporace v matricích používají, ale také vlastnost narušit, nebo i přerušit neuronové spoje nepřátelského Netrunnera.

Průchod Globální Sítí otestuje vaše neuromanuální koordinaci. Jak se budete dále a dále prodírat Gai-Juko-Sense-Net (nebo Mega-Corp Sense-Net, jak ji někteří nazývají), narazíte na stále větší odpor a jen vaše zručnost a Trace vám pomohou dostat se ven živý.

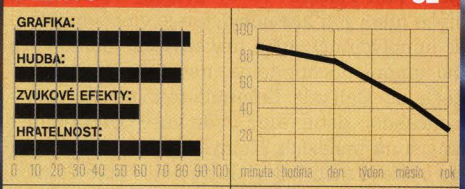
Black Sun využívá své talenty pro různé mise, každá se od další odlišuje. Každý cíl je zvýrazněn v briefingu, který předchází každému letu. Je důležité si plně prozkoumat briefing, než vstoupíte do Sense-Net.

Za vaše úsilí a obětavost při plnění smrtelně nebezpečných misí vám Black Sun přidělí určitou částku, která je založena na obtížnosti mise a času, potřebného k dosažení úkolu. Při úspěšné misi se tedy vaše konto rozroste o určitou částku kreditů. Jakési „Přídavky" mohou být dosaženy zničením střílen, ICE, Cyph-Lock, nebo jiných. Jestliže se Netrunner odpojí ze Sítě, bude dotován 10000 kredity, které obnášejí zapojení do Sítě, používání korporálních energonů a možnost využití této práce v budoucnu.

Black Sun také vyplácí speciální bonusy Netrunnerům, kteří prokáží mimořádnou přesnost v ničení nepřátelských cílů. On-line záznamník letu v Trace zaznamenává jednotlivé střely a zásahy Netrunnera. Jestliže se počáteční hodnota dvacetipěti procent zvýší na devadesát a více, bude Netrunnerovi udělen speciální bonus, jestliže let přežije. Selhání znamená jen katatonii nebo smrt.

Rychlost, kterou se Trace pohybuje v cyberspace, je přímo úměrná vzdálenosti, výšce nad Netlattice (strukturní mřížka Sítě). Jak se Trace přibližuje ke stěnám , nebo chcete-li k příkopu, ve kterém se pohybuje, dochází k pohlcování energie ze stěn a k následnému zvýše-

DELTA V **82%**



+ grafika	
+ rychlost (486)	
+ podpora více zvuk. karet	
- paměťové nároky	
+/- cena	

SIMULÁTOR	
X-Wing	88
Delta V	82
Wing Commander II	76
Wing Commander I	71
Microcosm	48

Testováno na: 486/66, GUS, 4 MB. **Min. konfigurace:** 386/33 - 486/66, 2 MB EMS/2.5 MB - zvuky, 17 MB harddisk, 614 KB paměti. **Dop. konfigurace:** 486/66, 8 MB, GUSMAX. **Výrobce, rok:** Bethesda Softworks, 1994. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** TJoker

ní rychlosti. V souladu s horizontálním pohybem Trace je i úbytek rychlosti z důvodu velkého tření, tedy velkého zahřátí. Trace přežívá mimo zákop celé struktury maximálně 10 sekund, než teplo způsobí poškození. Po deseti sekundách kontaktu s Trace, pozbývá štít 1 bod za sekundu. Stupeň zahřátí lze postřehnout i na tepelných indikátorech, nebo zaslechnutým „Warning" nebo „Critical".

Je vám doporučeno zůstat v „Zákopu" za účelem zvýšení rychlosti a snížení tepelné akumulace, nebo úniku nepřátelským AI zaměřovacím systémům. Tvrdým [illegible] spodní části Zákopu se zvýší ry[illegible]

ce přehřátí. Netrunning je umění rovnováhy tepla a rychlosti. Zůstaň bystrý při letu Netrunnere!

Tak toto je krátký příběh ze světa Cyberspace, světa, který je tvoří počítač(ne vždy) a zároveň člověk, android, humanoid nebo další oid, napojený na počítačovou síť, matrici, plochu, svět, dimenzi přes neuronové spoje, tedy přímo do mozku. Jakási souhra mozkových vjemů a zároveň počítačových impulsů, simulace prostředí, ve kterém se objekt pohybuje. Vyšší a nejvyšší stupeň virtuální reality, cíl všech programátorů interaktivních her. Tento svět je plní informací a ty se stávají nejdůležitější surovinou obchodu. Na datech závisejí existence menších společností, spojujících se v Korporace. Ty nejsilnější mají snahu typicky lidskou - expanze a nabití nejvyšší moci. Za použití nástrojů, v tomto případě jedinců zvaných Netrunners, převést,chránit, nebo zničit data svých, či cizích Korporací. Jak k tomu přispějí obyčejní jedinci, kteří vyděšeni hledí do svých monitorů, či do tohoto článku? Velice jednoduše se usadí, stabilizují svůj tep na 20 úderech za vteřinu a přiložením senzorů na hemisferní jamky se prodírají virtuálním deliriem. Dokonalou koncentrací a rovnováhou se snaží sfázovat své toky dat na virtuální matrici, která se zatím obnovuje...

Nový produkt firmy Bethesda Softworks mě natolik nadchnul, že povinnost sdělit své zážitky ze hry mě zcela pohltila a neschopnost překonat tu sílu působila po celou věčnost psaní tohoto článku.

Firma Bethesda Softworks není určitě neznámá a svými předešlými díly jistě spoustu hráčů přesvědčila. Snad kromě mě. Až dnes, respektive, až když jsem začal hrát Delta V. Samotná hra je obsahově velice jednoduchá, hratelně však ne. Hru lze hrát dvojím způsobem: Ten první je čistě pařanský. Sednu, podívám se na obrazovku, „hmm, zničit prej ňákej jehlan, hmm„ pak jen za nestálého řevu ničit joystick a při troše štěstí dokončit misi. Druhý způsob je ten, že nejdříve je nutné si přečíst manuál a posléze všechny texty v briefingu i při logování a zkoušet létat podle rad v radách pro piloty v manuálu. To už nechám na vás.

Podle předchozího textu si lze alespoň trochu představit hlavní princip hry. Ocitáte se v kokpitu rakety a prolétáváte opravdu jakýmsi zákopem, přičemž se zákop různě vlní a to vertikálně i do stran. Grafika palubního panelu a "krajiny„ je skvělá. Obrovskou rychlostí se řítíte pokaždé jinak barevným údolím a pod krásně vybarvovaným nebem. Romantickou idylku narušují již zmíněné ICE (jakási elektronická odpuzovací stanice dotěrných jedinců) a to hned dvojího druhu. Deaktivní ICE tvoří jen statické i pohyblivé překážky při letu koridorem. Různé sloupy, pichláky, desky s otvory, pohybující se buchary, minarety, to vše vám brání průletu. Druhou skupinu tvoří Proaktivní ICE - trubci a strážci. Trubci jsou plně automatizovaní a tvoří je různé laserové střílny a věže. I dálkově řízené rakety sem patří. Mezi strážce náleží vše, co je řízeno humanoidy. Nejvíce technicky vypiplané pozemní(?) i vzdušné(?) jednotky. Jsou velice nebezpečné a ty nejsilnější mají velmi vysokou zásobu jednotek dobíjejících štít. Obtížnost je abnormální a už od druhého levelu to pocítíte sami. Obrovská rychlost, kterou se řítíte vpřed, ve spojení se stále přibývajícími nepřáteli a nebezpečnými šikany vás brzy rozzuří, či navodí do správné nálady.

Hudba je příjemná a občas některé hlášení je předáváno ústně. Hra podporuje mnoho zvukových karet, proto bych zde rád upozornil ty, kteří vlastní nový typ zvukové karty, jako například GUS, Ensoniq nebo Aria, aby neházeli flintu do žita, protože je na snadě, že už tyto karty přesvědčily a pomalu se standardizují, proto jsou jejich drivery zde již přítomny. Hra celá požaduje asi 610 KB základní. paměti a při volbě se zvukem a hudbou musíte programu poskytnout přes 2,5 MB EXP. paměti. V manuálu přímo doporučují hru spouštět se SMARTDRV cache, protože by se chvílemi mohla hra zdát až příliš dlouhá a nudná. I hardwarové nároky jsou trochu vysoké, ale na to jsme si již zvykli.

Celkově je hra hudebně i graficky na výši, nechybí ani potřebná idea. Herní obsahová jednoduchost je kompenzována vyšší obtížností, která nás nutí "to zkusit znovu„ s nadějí na příští úspěšnější pokus. Manuál popisuje nejen hru samotnou, ale nabízí také příběh a atmosféru v Cyberspace. Po dohrání této hry je až divné, co lze dnes vtlačit na 15 MB.

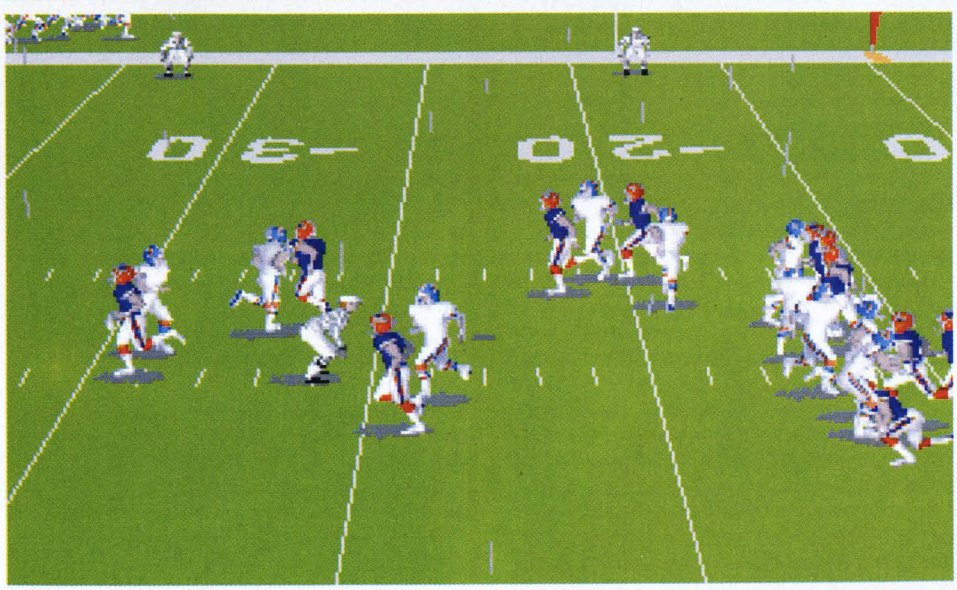
TJoker ■

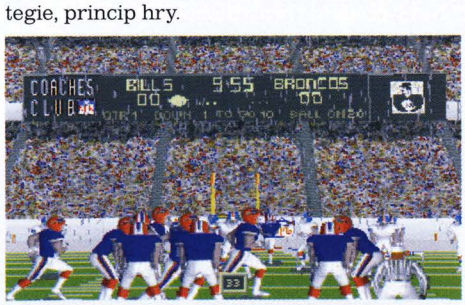
PC

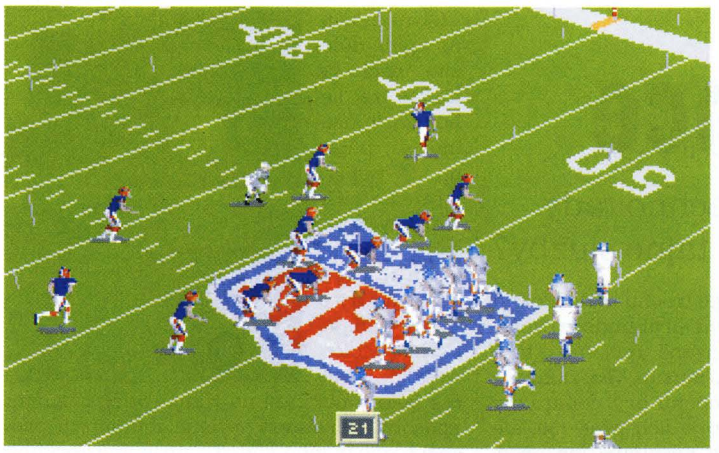
Ultimate Football

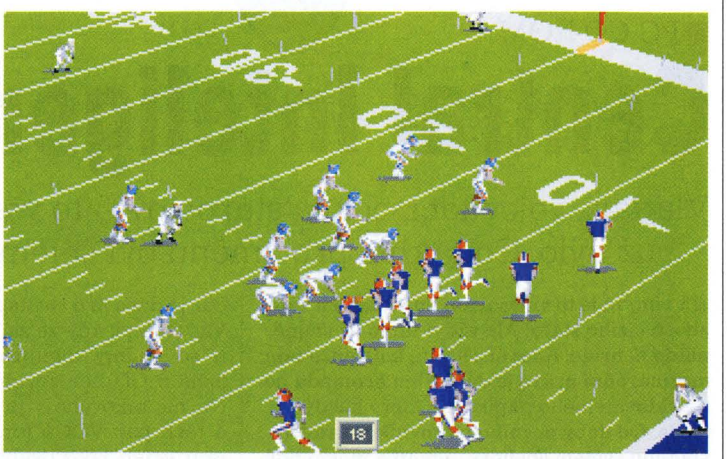
Bum, prásk, písk, bum, prásk, písk.

Jak jste si již mohli všimnout, stále více her se dělá na CD-ROM. Je to bezpochyby tím, že hra má pak na rozdíl od disketové verze lepší grafiku, zvuky, více digitalizací atd. (nepočítám hru Lawnmower Man, protože to byla tak hrozná grafika, až mi bylo špatně. Přesto ovšem dostala od jistého autora v Excaliburu tolik procent, že jsem prostě nevěřil a myslel si, že to udělal buď v opilosti nebo v těžké nemoci, zaklení, ale to již nechme stranou a pusťme se zpět k recenzi na nynější hru). Firmu Microprose vám asi již nemusím dlouho představovat, ale alespoň krátce si to přeci jen zaslouží. Nebo ne? Microprose dělala ze začátku převážně letecké simulátory. Například F-15 1, 2, 3. Nevyhnula se ovšem ani adventurám a simulátorům jiných vozidel, plavidel atd. Potěšující je, že právě firma Microprose se pustila i do sportů na CD-ROM. Je to mimochodem jejich první sportovní odvětví, které kdy na CD-ROMku udělali. Tato jejich první sportovní hra pojednává o americkém fotbalu (pro nás zatím ne moc známém). Hra nese název Ultimate Football. Na trh vyšla v tomto roce, tedy roku 1994. Výplod firmy Microprose byl ovšem naprosto nečekaný, protože hra vyšla bez jakékoliv větší reklamy nebo tak podobně. Ale teď již k věci. Protože hra je velmi složitá a já jí pařil několik dlouhých nocí (tím chci říci, že jí znám jako vlastní počítač) rozdělím tuto recenzi na dvě poloviny. Ano čtete správně. Nynější recenze bude něco naprosto nového od SHADOWa, tedy ne ode mne. První polovinu recenze věnuji zpracování hry a tu zbývající strategii, ovládání a dalším potřebným věcem k vyhrání celého šampionátu v této hře. Jak jsem již napsal, hra byla vypuštěna na jaře v roce 1994. Dalo by se říci, že se jedná zatím o nejlepší sportovní zpracování, co se sportů týče, na téhle planetě. Tak tedy od začátku. Hned po spuštění hry vás ohromí perfektní demo, ve kterém vám počítač ukáže, jak se to hraje, ale přitom za doprovodu skvělé hudby, protože ta v samotné hře pak chybí. Po demu již následuje samotná hra (já vím že už to tak bývá. Já to ale zdůrazňuji pro ty, kteří mají Joystick na hlavě. Hahahaha.). Nyní se nacházíte v hlavním menu. V něm si můžete nastavit nejen všechny týmy, co hrají americký fotbal, ale také nastavení hlasitosti zvuků, hudby atd. Jedno z překvapení v „menu“ je políčko „modem play“. Ano je to tak. Tato hra jde hrát pro dva, ale jen přes modem nebo sériovou linku. Nyní již můžete najet na políčko „play game“. Objeví se vám výběr všech hráčů amerického fotbalu. Tím se dostáváte do situace jakéhosi manažéra, který dává dohromady mužstvo. Po vybrání těch nejlepších hráčů do družstva zbývá už jen nastavit počet minut za jedno kolo a hurá do toho. Teď již nastává hra a její strategie, které se budu věnovat (jak jsem již slíbil) v druhé polovině recenze. Po začátku zápasu vás na sto procent uchvátí skvělá grafika. Je totiž natolik realistická, že jsem si nejdříve myslel, že se jedná ještě o demo nebo tak podobně. Po nějaké chvíli jsem ovšem zjistil, že jak hýbám joystickem sem a tam tak také hráč pobíhá a dokonce i ve stejném směru jako joystick (velmi zajímavé, že?). Grafika je prostě nepřekonatelná. Půda země je čas od času více udupaná. Mraky na obloze se hýbou. Fanoušci na tribunách vstávají a zase si sedají (pochopitelně podle herní situace). Hráči se dokonce dají již z dálky rozeznat podle čísla na dresu nebo podle vlastního jména také na dresu (kde jinde, že?) Tohle vše opravdu přispívá k zatím ve sportu nepřekonané grafice. Jenomže to není všechno. Vy si asi nyní říkáte „to zas bude pomalé jako Strike Commander na 386“. Ovšem kdepak. Scrolling hry je naprosto plynulý a rychlý a to i na pomalejších strojích jako je 386 DX 40 (ptáte se čím to je? Tak hádejte se mnou. A programátor objevil nový Biomat. B přestal pařit a odjel se mnou umývat mrtvoly. C byl to dobrý programátor, který umí dělat hry i pro pomalejší stroje. C je správně. Dobrý programátor a skvělá firma Microprose.) K tomu je ovšem ještě skvěle provedená hudba, která nemá chybu. Ovšem ze samotné hry se naprosto vytratila, což je naprosto dobře. Ve hře jsou totiž skvělé zvukové efekty. Nechybí zde dusot závodníků, narážení helem do sebe, pronikavý zvuk píšťalky od rozhodčího, volání diváků o gól atd. To je k programátorskému provedení již vše a nyní začne již slibovaná druhá půlka, neboli ovládání, strategie, princip hry.









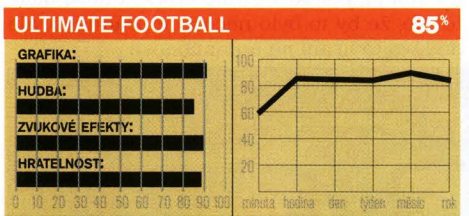
STRATEGIE, OVLÁDÁNÍ, PRINCIP

Tímto nám začala druhá půlka recenze, kde se již výhradně budu věnovat jen těm nejdůležitějším věcem k vyhrání šampionátu. Tak nejdříve k ovládání. Hru můžete hrát buď na klávesnici, myší nebo joystickem. Vašeho panáčka v turnaji poznáte podle toho, že kolem něj svítí modrá hvězda. Pohybujete s ním pomocí kurzorových šipek a házíte pomocí enteru (pochopitelně se ovládání liší podle toho čím hrajete, ale u dvou zbývajících způsobů snad nemusím ani zdůrazňovat, jak se s nimi hra ovládá). Jak můžete posoudit, ovládání je naprosto snadné. To ovšem neplatí pro princip hry. Pro ty, kteří nevědí o čem v americkém fotbalu jde (a že vás bude patrně mnoho), tak právě pro ně jsou následující řádky. V americkém fotbalu je účelem dostat šišatý míč buď do branky tvaru „H", nebo jej položit za poslední lajnu na hřišti. Do branky jej musíte kopnout a to buď ze země, nebo z ruky. To neplatí o položení. To se dělá tak, že vaším hráčem se šiškou poběžíte až k lajně, zmáčknete tlačítko a tím položíte míč. V americkém fotbalu jsou také důležité fauly. Osobně si myslím, že většina z vás předpokládá, že v tomto sportu se může dělat naprosto co je libo. Není ovšem tomu tak. Například se nesmí podrážet nohy (a to v této hře opravdu jde. Je to to prostě pařba, vždyť to znáte). Pak také nesmíte vyskočit a kopnout protivníka do obličeje a podobné surové fauly (to mimochodem také jde). Když nějaký z faulů uděláte, ozve se pískot a vy začínáte znova od výkopu (blíže v řádkách o strategii). Samozřejmostí je, že nesmíte urazit rozhodčího ani jinak do něj strkat a podobný fyzický kontakt. Rozhodnutí by bylo jednoduché. Šli byste si sednout do šatny a dále by se pokračovalo bez vás.

Nyní nastává poslední část a to ta nejdůležitější, strategie. Strategie začíná již od samotného začátku hry a to výběrem družstva a hráčů. Družstva jsou totiž rozdělena i ve hře na silnější a slabší. Samozřejmě to tam není napsáno, protože je to děláno podle opravdového světového měřítka. Po výběru družstva do něj pochopitelně potřebujete dostat i lidi. Výběr probíhá stejně jako u družstev. Na výběr je i časová délka utkání, kterou nesmíte moc podceňovat. Jestliže si totiž dáte malou délku zápasu, může se stát, že nikdo z vás nedá gól a bude remíza. Nastavení závisí jen na vaší schopnosti rychle útočit a dávat góly. Pak si již vyberete barvu dresu a družstvo je postaveno. Nyní už jen zbývá nastavit jak tvrdě budou pískány fauly. Buď podle světových měřítek, herních, anebo prostě vůbec (to je potom maso. Kdybych mohl být tam, umejval bych mrtvoly každých pět minut, což by bylo moje velké přání. Že jo, ml a JKL?). Teď se již můžete pustit do samotné hry.

Hra začíná hozením mince o strany hřiště. Pak nastává ta nejdůležitější věc v americkém fotbalu vůbec. Nastavení formace. To znamená, že nastavíte hráče (podle schopností) do určitého seskupení. Například hvězda, kosočtverec. Jednoduše řečeno podle dané situace. To se stává po celou dobu hry, kdy vás buď zfaulují nebo tak podobně. Velmi potřebné ve hře jsou i poločasy, ve kterých musíte stihnout mnoho věcí. Jedna z nich je vyměnit unavené hráče za jiné. Pak také navrhnout novou strategii pro druhý poločas a dát ještě další a další instrukce pro zbytek zápasu. Dobré také je, že všechny góly, co v zápasu dáte, si můžete nahrát na HD nebo na disketu a pak se tím třeba chlubit kamarádům. Já si zrovna nahrál jeden perfektní a utíkám s ním za Beastem a Silverem, protože oni jsou na mě ještě v této hře krátký. To je snad i k této půlce recenze vše.

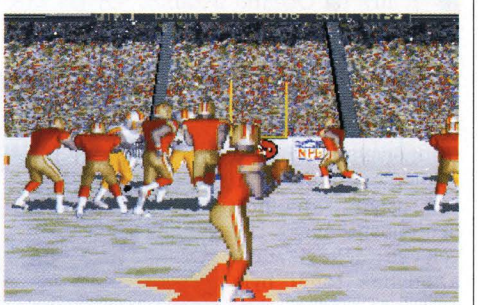
ULTIMATE FOOTBALL 85%

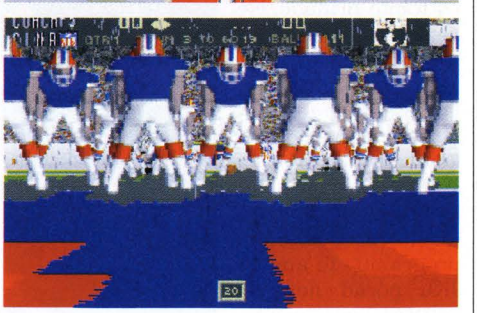


+ rychlost na pomalejších strojích	
+ rychlá plynulost	
+ chodí i na Pentiu	
+ velký výběr týmu	
- hra se dlouho tahá na jakékoliv CD-ROMce	

S P O R T	
Ultimate Football	85
FIFA Soccer	83
NHL Hockey 94	83
NHL Hockey 93	81
Brutal Football	78

Testováno na: 386 DX 40, 4 MB RAM, CD-ROM. **Požadavky:** 386/33, 4 MB RAM, CD-ROM. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Microprose, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Shadow





Přeji hodně gólů a zatím nashledanou.

SHADOW

PC CD-ROM

Central Inteligence

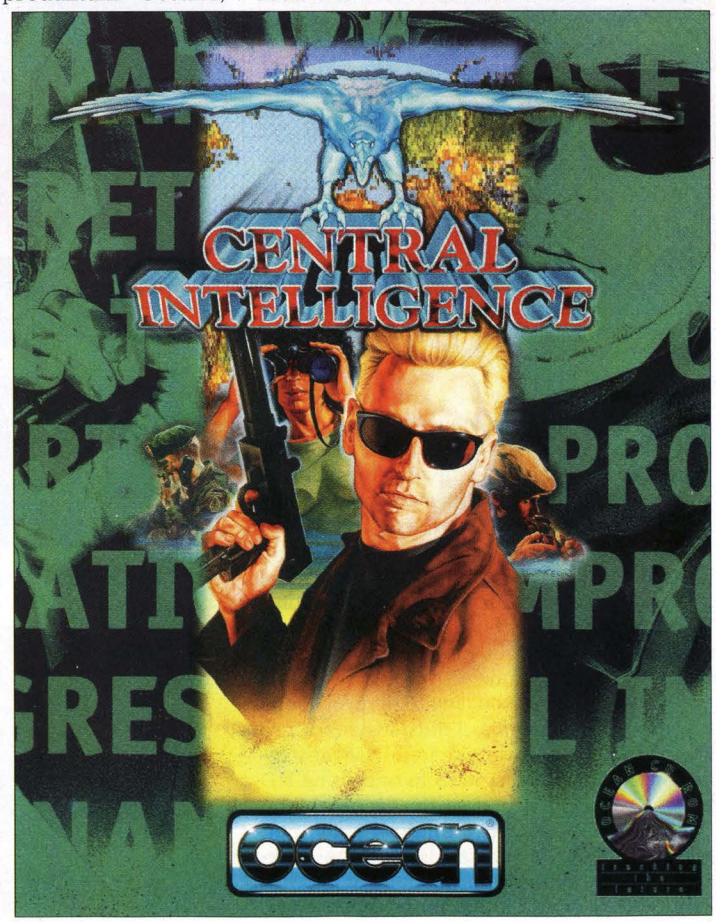
Vladaři, vojevůdci, bozi a starostové - to všechno tady už bylo. Co takhle pro změnu být šéfem tajné služby?

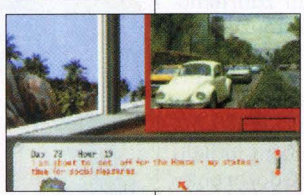
„Já vím, že je to vměšování do vnitřních záležitostí cizího státu! Ale vždyť na to už stejně nikdo nehraje. Konvence sem, konvence tam; mezinárodní právo je dávno jen hromada nerecyklovatelného papíru, na který každý kašle. Od doby prvního panovníkova rádce vládnou světem špehové, agenti a mocní lidé v pozadí. Che. Prezidenti, parlamenty a ministři jsou mi dnes k smíchu. Když má člověk k dispozici nejmocnější tajnou službu na světě, koho a čeho by se měl obávat? Pravda a právo na jedné straně, teror, finanční machinace, drogy a lumpové na straně druhé - to patří možná tak do gangsterek třicátých let. Dnes je všechno úplně jinak. Podsvětí i policii řídí titíž lidé. Nic pro nás není problém. I když... Stane se, že se člověku něco vymkne z rukou. S někým se nedomluví a zlý diktátor je pak opravdu zlý diktátor. A právě ten případ mi leží v žaludku... Ale ano, máte pravdu. Je to jen banánová republika, snad nějaký ostrov u Brazílie nebo co. Naprosto nedůležitá... Víte, ale ten chlap je fanatik. Nedá se s ním dohodnout po dobrém ani po zlém a to mi vadí! No nic, nebudu Vás zdržovat svými problémy. Tu helikoptéru mi snad už připravili. Tak já letím, mějte se hezky! A stavte se někdy na Sao Madrigal...“

Central Inteligence (CI) je cédéčková hra od Oceanu a zabírá jen 135 MB. Tyto tři skutečnosti spolu s mou předpojatostí vůči produktům Oceanu, hrám na CD a nezaplněnými disky vykázaly CI místo mezi podprůměrnými hrami ještě dlouho předtím, než jsem samotnou hru spustil. Avšak člověk se někdy zmýlí a nejinak tomu bylo i v tomto případě. Není zkrátka dobré dělat soudy unáhleně.

Začněme intrem. Podle mne je to jedno z nejlepších, jaké jsem kdy viděl. Dobře nastříhané, skvěle vykreslené ve 3D studiu (nebo v podobném programu - to aby mě JKL pořád nepeskoval) (peskovat znamená nechat si třikrát za sebou přejet židlí Amigu - JKL), bohužel jen minutové a s poněkud slabší hudbou. Herní obrazovka, která naskočí v zápětí po té, již zdaleka tak dobrá není. Několik ikon, mapa ostrovního státu a hodiny, to je vše, s čím se budete v průběhu hraní setkávat. Navíc v rozlišení 320 x 200, což je dnes pro strategie trochu málo. Pokud Vás zajímá, kdy že začne hrát hudba a spustí se hodiny digitalizované řeči, na které jsme z CD her zvyklí, musím Vás zklamat. Na nic takového v průběhu hry nenarazíte a těch pár VOCů (ono je jich přes 150, ale jsou jeden jako druhý) nesplňuje mé představy o zvukových efektech ani náhodou (navíc se rychle „oposlouchají“ a po čase je stejně nejspíš vypnete).

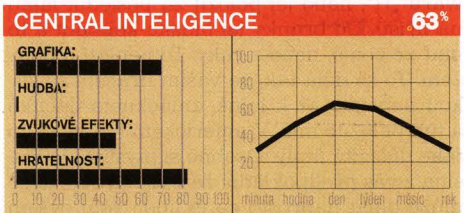
Abych Vás však neodradil hned na začátku, zmíním se o některých kvalitách grafiky a ovládání. Například mapa ostrova vypadá hrubě jen na první pohled. Má totiž velmi dobře udělaný asi desetiúrovňový zooming, což značí, že ostrov můžete mít na obrazovce buď celý, nebo v takových detailech, jako například v SimCity. Budovy, letiště, koleje, nádraží - to všechno je poměrně dobře a podrobně vykresleno. Druhá zajímavost má co do činění s videem a fotkami. Stejně jako u každé druhé CD hry, jsou i tady některé akce doprovázeny filmovou sekvencí o délce asi pěti vteřin. Obdobně i každý objekt má svou fotku, která slouží jako tapeta, pokud v tomto objektu něco děláte. Ne, že by to bylo něco mimořádného, ale dodává to hraní na autentičnosti.





Grafiku a jiné méně důležité věci už máme za sebou a můžeme se pustit do popisu strategie. Cílem hry je sesadit samozvaného diktátora z prezidentského stolce. Avšak nikoli tak jako Američani na Haiti, raději různými způsoby ovlivňovat veřejné mínění ve prospěch opozičního vůdce a následně zorganizovat převrat. Pro tento úkol máte k dispozici tři druhy agentů: vojenské, politické a odborníky přes propagandu. Každého agenta můžete nasadit do akce na libovolném místě ostrova. Jejich mise mohou být nejrůznější. Od podplacení šéfa programového vysílání televize, přes sabotáž pro-vládního deníku, až po atentát na ministra nebo přímý útok na vojenské kasárna (mimochodem, různých osob je ve hře asi 1 300, o budovách a terénech raději ani nemluvím). Potřebná je i podpora studentů a ozbrojených rebelů skrývajících se v místních džunglích. Neustále je též nutno špehovat důležité

CENTRAL INTELIGENCE 63%



+ nápad
+ rozmanitost
+ střední obtížnost
- slabé zpracování

STRATEGIE	
Civilization	79
Dune I	75
Master of Orion	70
Central Inteligence	63
Shadow President	22

Testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1 MB, double-speed CD-ROM, SB 16 ASP. **Požadavky:** PC 386/33, CD - ROM + doporučení: PC 486, 4 MB RAM, myš. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Ocean, 1994. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** Haquel P. Tickwa

osobnosti a doplňovat zásoby svých agentů... Zní to možná složitě, ale skutečnost je ještě daleko horší. CI je první hra, u které jsem po dvaceti minutách beznadějného tápání raději sáhnul po manuálu a pak si zahrál výukovou verzi, abych zjistil, že tomu vůbec nerozumím. Teprve několik hodin soustředěné pozornosti mi odhalilo některé skryté funkce CI.

Jak zhodnotit tuto Oceanskou strategii závěrem? Žádná bomba to sice není, ale má pozoruhodný námět a je určitě dobře promyšlená. V grafice a zvucích jistě je ještě co dohánět, ale strategická část je přece jen důležitější. Proto je můj konečný verdikt 63% (tj. o něco lepší průměr).

HAQUEL P. TICKWA

CD32, PC

Arcade Pool

Ještě jeden šťouch a ... ach, ne!

Před nějakou tou dobou se na Amize 1200 objevilo od Teamu 17 demo Arcade Pool. Vešlo se na jedinkou disketku a obsahovalo jen jeden stůl (jediný typ) hry Pool. Neuběhlo ani pár počítačových dob a tato velmi hra se nabízí vlastníkům Amigy CD 32 také.

Jde o velice zdařilý simulátor populární stolní hry, která jak v USA, tak v Británii má hodně příznivců. Už i u nás jsou kluby, kde se lze zabavit Poolem.

Team 17 nepřichází s ničím novým, vždyť už na pětistovce kouzlil Archer McLean se svým poolem, proto umístil svou verzi kulečníku na jedno CD a doplnil ji kvalitně

nasamplovanými zvuky a hudbou.

Po vložení CD se na obrazovce objeví volby: Arcade Pool, Instrukce (?), hratelné demo hry Superfrog a preview hry Super Stardust. Přítomnost instrukcí mě udivuje, jelikož obsahují jen asi 1 stránku ve smyslu: V menu vyber položku Save a dostaneš se do volby Save. Navíc je přímo ve hře implementován on-line manuál, který popíše vše, na co si kdo vzpomene.

Základní nabídka v menu je typ hry (pravidel). Mezi možnostmi jsou: US 8 koulí, UK 8 koulí, Killer, Devítka, Trickshot ...atd. První dvě se liší jen v barvě sukna a koulí a ve způsobu hraní po chybách. Další hra je vyřazovací, přičemž každý hráč má 3 životy, které po chybách jednotlivě ztrácí (nejčastěji hrána o vstupné), Devítka - musíte trefit vždy s nejnižším číslem, Speed Ball - co nejrychleji ukliďte stůl. Jednotlivé hry s 8 koulemi lze ještě upravit podle vlastních potřeb a tím si vytvořit zcela vlastní pravidla a vyhnout se jízlivým poznámkám na adresu autora pravidel. Můžete hrát sami, v turnaji, dva ze tří, nebo na nejlepší skóre a ke stolu si můžete vzít až 8 lidských spoluhráčů. Spolu s počítačovými hráči je vás tam až 32! Ovládáte malý zaměřovač jako u pušky, ale zde jen zaměříte, navolíte sílu úderu, rotaci a pak jen sledujete, jak se ty kuličky točí a koulejí se úplně jinam než vy chcete (alespoň u mně). Odrazy a srážky jsou velice realistické i při velkém počtu koulí na stole. Trochu mi chyběly srandičky jako u McLeana (mouchy, smějící se koule).

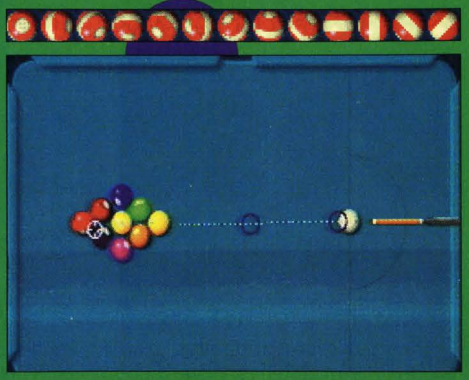
I plynulý pohyb kolem a nad koulí, zooming, umožnily lepší přehled o postavení koulí a uhlů. Zde to vše dohání a můžu říci předhání grafika s hudbou a zvuky.

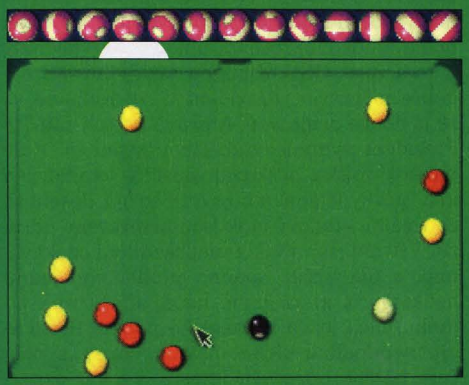
Místo vektorových kruhů se po plátně prohánějí nádherně vystínované koule a po potopení se ozve nádherně čistý zvuk. Do pozadí zní hospodské hádky, blues, zvuky z herny, nebo oboje dohromady atd. Každý z počítačových hráčů je jinak silný a užívá jinou taktiku. Občas jako by byl i nervózní a v těžké situaci nedá. Samozřejmě s postupem v turnaji se zvyšují i požadavky na vás, nestačí už jen tak trefit kouli, ale je zapotřebí správně určit rotaci i sílu úderu. Stane se také, že když ze začátku chybíte, už si nezahrajete. Já většinou hraji na černé koule (čekám až ji protivník utopí a pak vyhraji - někdy se nevyplácí) a až do čtvrtfinále je tato metoda úspěšná.

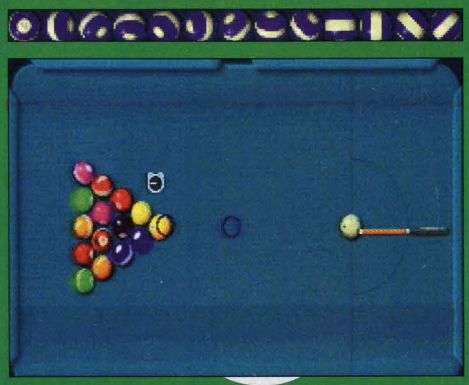
Co se týče on-line manuálu, jsou zde stroze popsaná pravidla, chyby i možná nastavení, ale papírový manuál k úplnosti chybí. Tak například u Falcona máte rozbor letu a bojových situací i jak se správně dělá obrat. V Poolu jsou situace, které se obtížností a důrazem na zkušenost letu ve Falconovi podobají, proto by takový malý atlas úderů a šťouchů bodnul (hodil se).

Co tedy nového, starého, použitého?, Team 17 ani nepřekvapil, ani nezklamal. Z hlediska grafiky a hudby je tato hra (jako i ostatní od T17) špička, ale na stůl by mělo být více pohledů se zoomem a možná začlenit do toho i Billiard by nebylo špatné. I tak se u hry pobavíte a někdy rozzuříte, ale celkem vás nenudí.

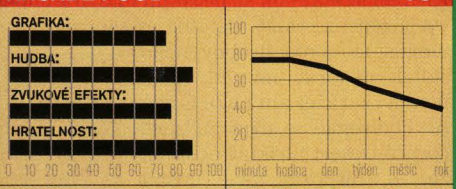
TJOKER







ARCADE POOL 76%



+ grafika
+ hudba a zvuk
+/- on/line manuál
+ různé typy her
- není více pohledů na stůl

SPORT	
Archer MacLean's Snooker	78
Arcade Pool	76
Jimmy White's Snooker	73
Video Pool	30

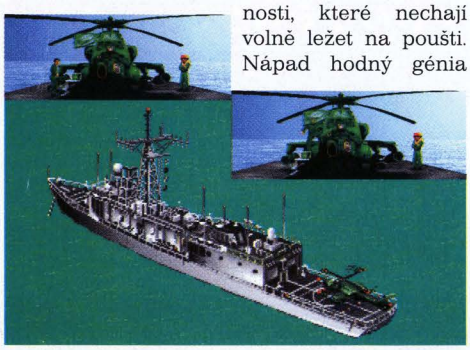
Testováno na: CD32. **Min. konfigurace:** CD32.
Připravuje se: PC. **Výrobce, rok:** Team 17, 1994. **Zapůjčil:** Team 17. **Testoval:** TJoker

PC, PC CD-ROM, AMIGA

Desert Strike

Aneb „Opět válčíme v zálivu. Tentokrát na PC.“

Jako bych to už někde slyšel: Šílený generál Killbaba napadl bez vyhlášení války jeden malý ale velmi bohatý arabský emirát. Prezident Spojených států dobře ví, co od něho teď Killbaba očekává. Myslí si, že proti němu bude zakročeno plnou silou armády USA a vojsk OSN. Killbaba však také ví, že je dobře připraven. Prezident ví, že Killbaba ví, že je dobře připraven. A právě proto jsi tu Ty! Prezident vymyslel ďábelskou strategii. Kalibabova vojska očekávají desítky letadlových lodí, stovky letadel a bojových strojů, desetitisíce vojáků... Takový útok jsou připravena odrazit. Všichni jsou však zaneprázdněni očekáváním, a tak určitě snadno přehlédnou jednu helikoptéru, která bude nenápadně, tank po tanku, ničit jejich strategické pozice. Proto je ani nenapadne uklidit někam barely s palivem, náboje, opravovací nástroje a jiné užitečnosti, které nechají volně ležet na poušti. Nápad hodný génia prezidenta. Teď je tedy na tobě ho realizovat.

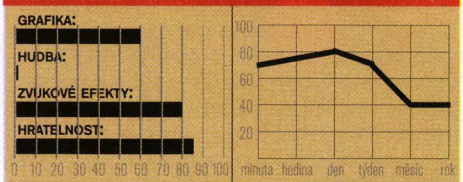


Jak je vidno, idea hry Desert Strike je mírně řečeno poněkud utopická. Nicméně u střílečka to většinou není zas tak velká závada a v porovnání s ostatními střílečkami tato hra téměř vycházející z reality. Ostatně myslím si, že ani amigistům tento drobný nedostatek nikterak nevadil, takže nemusí zarážet ani nás PC-čkáře. Podívejme se nyní na zpracování Desert Striku trochu blíže. K dispozici jste dostali vrtulník Apache. Svůj stroj vidíte z izometrického 3D pohledu, podobně jako v Ultimě VIII hrdinu. Pohled sice nezvyklý leč zajímavý. Hned, jakmile se s vrtulníkem trochu proletíte, zjistíte, že se chová velmi přirozeně. Kupodivu neignoruje fyzikální zákony (některé...), má určitou setrvačnost, poloměr otáčení atd... To vše velmi přispívá k realističnosti letu. Navíc je velmi dobře nakreslen a animován. Autoři uvádí, že vycházeli z filmových záběrů letících vrtulníků Apache. A pak se člověk diví, proč je to tak cool!

Vaše snažení nad rozpálenými dunami je rozděleno do čtyřech akcí, z nichž každá má několik misí. Úkoly dostáváte nejrůznější: zničit chemičku, zajmout důstojníky, najít vlastního špióna atp. Poslední mise končí smrtí generála Killbaby. Na výběr máte tři druhy střel: kulomet, hydras a hellfires, které se liší svými účinky. Střely z kulometu jsou trochu legračně nakresleny (hvězdičky o velikosti fotbalového míče), zbylé dvě jsou lepší a jsou doprovázeny skvělými zvukovými efekty. S sebou máte také dva neocenitelné pomocníky. Prvním z nich je pomocný pilot, na jehož kvalitě závisí některé funkce (přesnost střelby...), druhým je dokonalý mapovací systém, s jehož pomocí můžete lokalizovat všechny nepřátele, cíle, zajatce, barely s palivem a řadu dalších věcí. O všech objektech si také můžete přečíst v encyklopedii. K plusům je třeba ještě řadit ideální obtížnost, zvuky a hratelnost. Hudbu Desert Strike postrádá, což ovšem vůbec nevadí.

Tohle všechno vypadá hrozně pěkně, ale vedle kladů se samozřejmě najdou i nějaké ty chybičky. Desert Strike je téměř nehratelný joystickem. Každá operace trvá x-krát déle, takže riziko sestřelení se zvyšuje. Co se týče scrollingu, nevím jak je tomu u Amigy (obecně se tvrdí, že má Amiga scrolling lepší), ale na PC po stranách mírně trhá (jak jinak, je to prostě Trhák -JKL). V zápalu boje si toho však vůbec ne-

DESERT STRIKE 76%



+ hratelnost
+ efekty
- problémy s klávesami

ARCADE	
Desert Strike	76
Apocalipse	62
Seek & Destroy	60
Killing Cloud	50
Cyclone	30

Testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1 MB, SB 16 ASP. **Požadavky:** 386 SX, 4 MB HD + **doporučení:** SB. **Existuje na:** PC, PC CD-ROM, Amiga. **Výrobce, rok:** Gremlin, 1994. **Zapůjčil:** Gremlin. **Testoval:** Haquel P. Tickwa

všimnete, neboť, jak jsem již řekl, je Desert Strike hra nanejvýš zábavná. Co však nepřehlédnete ani v zápalu boje je fakt, že program nezpracuje více než dvě stisknuté klávesy najednou. Děláte-li nějaké složité kličky před nepřítelem, stěží si na něj zároveň vystřelíte. Tato chyba je z mého hlediska asi největším nedostatkem Desert Striku a nejednou mě stála zničený vrtulník.

Ne vždy jsou konverze her z Amigy na PC šťastné. Mnohdy ztratí kvality, jež měly na Amize, nezískají klady PC a ještě navíc zestárnou. V případě Desert Strike tomu tak není. I na PC je Desert Strike mimořádně dobře hratelná a zábavná střílečka a ne každá dobrá hra dnes zabírá na disku pouhé 3 MB. Apache fajtuje za smrt podlého diktátora!!!

HAQUEL P. TICKWA

RADY ZAČÍNAJÍCÍM PILOTŮM

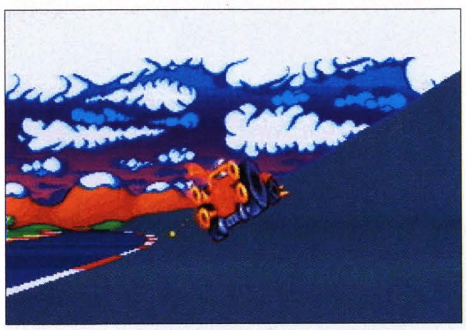
Nešetři munici - za každý dobrý čin to do Tebe někdo napálí.
Domy nejsou na bydlení, často jen ukrývají potřebné suroviny.
Měj vždy ve vrtulníku alespoň tři zachráněné, aby sis mohl včas nechat opravit stroj.
Na otočné věže nalétávej zezadu.
Pozor na zákeřná vozidla. Když se objeví, přeruš akci a okamžitě je znič.
Palivo, nástroje na opravu, náboje, atd. si nechávej vždy na dobu, kdy je budeš potřebovat.
Pro agenta nechoď nikdy s prázdnými hlavněmi.
Nauč se kličkovat, jakoby po tobě někdo střílel.
Co můžeš rozstřílet dnes, neodkládej na zítra.

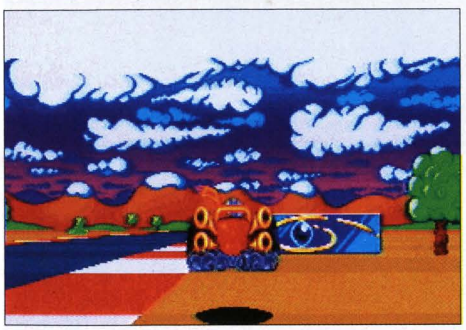
AMIGA

Bump'n'Burn

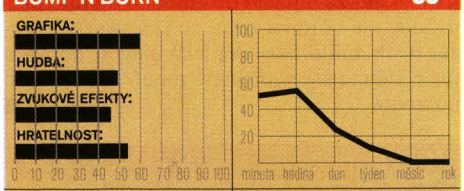
Není konverze jako konverze.

Automobilové simulátory mám v oblibě. A ať už se jedná o provedení jako u Formula One Grand Prix či jako Crazy Cars. Další hry tohoto typu proto vítám. A když se pod takovou hru podepíše firma Grandslam, autor skvělého Reunionu, zdá se že úspěch je zaručen, a to nejen u mě. Opak je ale bohužel pravdou. Autoři si sice trochu vzali vzor z výše uvedených her (zejména z Crazy Cars), ale spíše se pokusili o jakousi konverzi Super Mario Cars na počítače. Nevím koho tím chtěli nadchnout, ale u mě se jim to rozhodně nepodařilo. Na konzolích Super Mario Cars možná slavili úspěch, v případě Bump'n'Burn se to samé asi určitě nepodaří. Tato hra je sice určena mladším gamesníkům, ale stejně. No nic, přestanu už nad BnB lámat hůl (ještě bych si do ruky zapíchl nějakou třísku), a vrhnu se hru samotnou.





BUMP'N'BURN 55%



\+ hra pro dva hráče
\- žádný nový nápad
\- podprůměrná hudba a zvuky
\- hodně slabý odvar Lotusů a Crazy Cars
\- má šest disket a dost se mění

SIMULÁTOR	
Crazy Cars III	81
Lotus E.T.Ch.	72
Lotus E.T.Ch.II	66
Burning Rubber	62
Bump'n'Bum	55

Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM. **Požadavky:** dop. 2 x FDD. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Grandslam + Sofeyes, 1994. **Testoval:** Lewis

Na začátku si vyberete za koho budete jezdit, výběr je pestrý, skoro jsem nevěděl, kterého závodníka si vybrat. Jestli dinosauří bratry, eskymáka, plukovníka nebo Frankensteina. Velké dilema, co? Pak si vyberete, zda budete hrát s kámošem nebo sám (jeden z mála kladů této hry) a pak už vám nic nebrání pustit se do hry. Vlastně si ještě vyberete trať (okolí sopky, zničený les, zdevastované město, země bonbónů, hřbitov apod., zase dilema co?). No a pak již stačí popadnout joysticky a závodit. V závislosti na trati se mění podmínky závodu, u sopky čekejte ohnivý déšť či občasné krátery, u hřbitova zas můžete potkat ducha. Docela běžnou věcí je i olejová skvrna, připináčky či výbušnina TNT. To vše jsou překážky, ale samozřejmě se dočkáte i nějakých pomůcek. Jsou to např. skokánky, hlavně ale peníze. Ty jsou součástí každé hry (a nejen hry), tak proč ne zde. Za získané peníze samozřejmě lze něco přikoupit. V obchodě si můžete koupit lepší pneumatiky, kvalitnější nárazníky, výkonnější motor apod. Jsou to sice poměrně drahé věci, ale netřeba uvádět, že se bez nich vyhrajete dost těžko. Když jsem u toho vyhrávání, vaším úkolem je samozřejmě umístit se co nejlépe (na jakém místě dojedete, z takového budete startovat v příštím závodě), ale navíc máte ještě jeden „úkol". Uvozovky jsem použil, protože nechci, aby to vypadalo jako závody aut s nějakým skvělým příběhem. Tím úkolem je totiž porazit Hraběte Chaosu, to ale znamená stále vyhrávat, takže vidíte, že s tím úkolem to zas tak horký nebude. Mimochodem, když jsem se zmiňoval o těch penězích, tak ty nejsou podmínkou pro další závod. Tou podmínkou je prakticky se jen umístit na jakémkoliv místě, ale každé kolo musíte dojet v určitém časovém limitu, jinak ztrácíte jeden kredit a protože máte jen dva, snažte se neprohrávat.

Z uvedeného popisu této hry je jasně vidět podoba s Crazy Cars III. Hlavně pokud jde o strukturu hry. Stejně jako u CCIII si vyberete závodníka, trať, po dojetí si za získané peníze přikoupíte lepší vybavení atd. Zkrátka originalita žádná. Bohužel po technické stránce se ta podoba ztrácí. Grafika je zde oproti skvělé grafice u CCIII dosti jednoduchá. Hudba je podprůměrná, zase plus pro Šílená Auta 3. Zvukové efekty u BnB taky nestojí za nic, u jsou CCIII daleko lepší. A navíc je tu ještě jeden nedostatek či spíše přebytek. Zatímco skvělé Crazy Cars III se vešly na pouhé dvě diskety, tak tato hra jich potřebuje ŠEST, takže vás ještě čeká docela dobrej mariáš. Prostě Bump'n'Burn jsou podprůměrnou variací skvělých předchůdců typu Crazy Cars. Pokud jste žádná takové automobilové závody nehráli, tak si sežente třeba i Lotuse III, ale tuto hru raději přenechte začínajícím hráčům.

LEWIS

C64

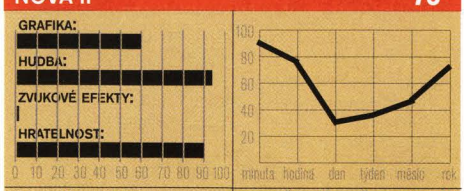
Nova II

Když spustíte tuto hru, kterou vytvořilo Art Project Studio pro CP Verlag, objeví se vám vcelku zajímavé intro. A pokud se dostatečně vyposloucháte a přečtete si credits, tak se po chvilce objeví hlavní menu. Zde si můžete navolit obtížnost, vložit kód vašeho posledního dohraného levelu, nahrát editor, či nahrát své vlastní levely (k editoru ale až později). Když zmáčknete tlačítko 1, nahraje se první, nebo zvolený level. Poté se objeví herní obrazovka, která připomíná známou hru Foton od Trash. I princip je v podstatě stejný - musíte nastavit překážky paprsku tak, aby spojil vysílač s přijímači. K tomu nám slouží osm různých manipulátorů s paprskem (zeď, zpomalovač, rozdvojka, křižovatka a čtyři pravoúhlé odbočky), které přepnete pomocí space a tisknete s fire. Pokud je na obrazovce více laserových přijímačů, či vysílačů, musíte zajistit, aby byly spojeny všechny přijímače alespoň s jedním vysílačem. Při pohledu na spodní část obrazovky vidíte počet itemů k použití, číslo levelu a kódové heslo (ne vždy je k dispozici tolik tahů, kolik je překážek). Asi si říkáte, že je to jen další slátanina pro C64 (a ono je - Alli), ale musím vás ujistit, že jakmile vyhrajete asi šest levelů, už nebudete chtít skončit. A když náhodou dohrajete všech šest obtížností po 32 levelech až do konce, tak nemusíte hru hned likvidovat, ale nahrát si editor a udělat si vlastní levely. Editování je vcelku snadné díky komfortnímu editoru. Klávesy A-Z slouží k výběru překážek, dekorací, vysílačů a přijímačů paprsku. Funkčními klávesami obsluhujete editor: F1 - namátkový výběr hvězdné dekorace, F2 - nahrávání vlastních levelů do editoru, F3 - otestování vyrobeného levelu (návrat pomocí Run/Stop), F4 - save levelů na disketu, F5 - počet možných tahů (při nule se spustí odpálení paprsku), F7 - výběr překážek (return- počet nastavené překážky), F8 - kódové heslo levelu. Klávesy 1-6 slouží k výběru hudby a klávesy $, šipka vlevo, +, - k nahrání direktoráře, k návratu do menu hry, skoku na vyšší, či nižší level. A jak vlastně postupovat? Jednoduše! Napřed si vytvoříte (pomocí A-Z; Space) level, potom zvolíte hudbu a kód k levelu, nastavíte počet tahů a překážek a nahrajete levely na disketu. Poté se vrátíte do hlavního menu (šipka vlevo), a zmáčknete tlačítko číslo 4, počítač vám dá vybrat z možných levelů. Po výběru zadáte svoje heslo ke svému levelu (1-32) a můžete začít znova hrát.

Co se týče programu, je velmi dokonale vymyšlen (loader, provedení skladby levelů, editor), hudba je také docela super (škoda, že při menu je ticho), každá obtížnost má vlastní muziku dělanou od PVCF, co se týče grafiky, tak ta je standardní u těchto her. Hratelnost je dosti vysoká pro nekonečně mnoho času a životů, ale i pro vysokou logickou obtížnost, takže můžete dostatečně dlouho přemýšlet, ale i napravovat, co jste zvrzali. Takže, jestli máte rádi logické hry v dobrém provedení, jistě si přijdete na své a dobře se pobavíte.

FLASH

NOVA II — **76%**



+ vysoká přitažlivost
+ editor levelů

HŘÍČKA	
Quadrant	90
Orb	83
NOVA II	76
Amoba	70
Black and White	60

Testováno na: C64. **Existuje na:** C64. **Výrobce, rok:** Art project studio, 1994. **Zapůjčil:** Citadel fan club. **Testoval:** Flash

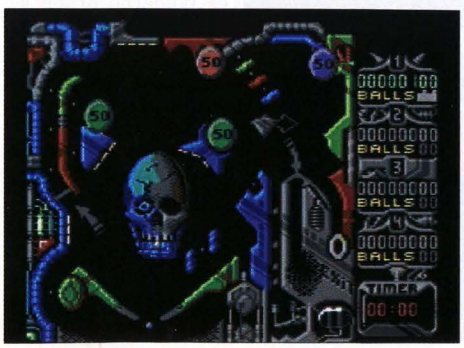
C64

Mechanicus

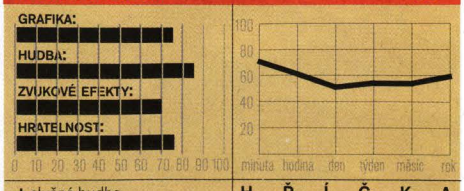
Pinball konečně i na C64!

Jste závislým na pinballech? A jste majitelem jenom malého osmibitu C64? Otravujete svoje kámoše, co mají doma PC a lámete jim joysticky na Pinball Fantasies, Pinball Dreams a já nevím na čem všem ještě? A to jste se ani trochu nenamáhali sehnat si nejlepší pinball na C64, který byl kdy vyroben? Tak vězte, že už v roce 1991 přišla firma HItech studio na trh s Mechanicusem. A na to, že byl vyroben tak dávno, je to pořád ještě dost veliká bomba. V obtížnosti ho (dle mého názoru) zatím neporazil žádný pinball, co byl kdy na této planetě vyroben (a to i na PC). Stoly v Mechanicusovi jsou jenom na jednu obrazovku a tak máte plné ruce práce udržet ball na hracím stole. Ovládáte ho pouze pomocí klávesnice. F1 slouží k vystřelování ballů a klávesami shift pohybujete klapkami. V menu si samozřejmě můžete pomocí funkčních kláves navolit hudbu nebo zvukové efekty, počet hráčů (Mechanicus umožňuje hru až pro čtyři hráče) a výběr hracího stolu (autoři pro vás připravili tři). Pohyb kuličky je velice realistický - prostě to nemá chybičku. I když možná by tu jedna byla - při vlastní hře nejde hudba, ale jenom zvukové efekty - což pro mě bylo zklamání, protože v menu je hudba prostě suprová.

WILY



MECHANICUS — **83%**



+ slušná hudba
+ realistický pohyb ballu
+ je i pro 4 hráče
- hudba jen v menu

HŘÍČKA	
Mechanicus	83

Testováno na: C64. **Požadavky:** C64. **Existuje na:** C64. **Výrobce, rok:** HItech studio, 1991. **Hru zapůjčil:** Citadel fan club. **Testoval:** Wily

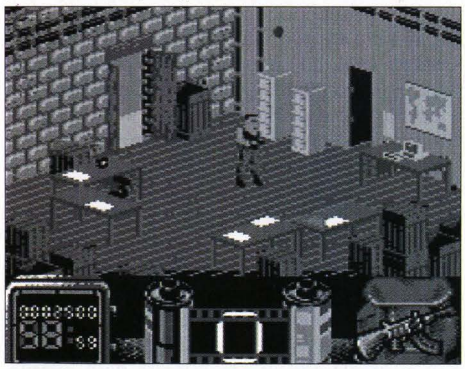
C64

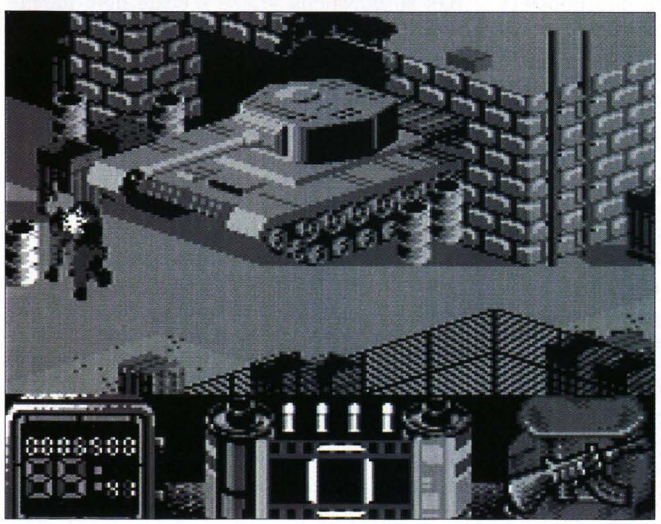
Vendeta

...jak zachránit svoji milou ze spárů nebezpečného gangu?

LEVEL 1

Hned na začátku se na tebe vrhne maník, kterého bez problému zneškodníš nožem (použiješ space). Sebereš u bedny kleště (musíš mít prázdné ruce!) a vejdeš do dveří (musíš je prokopnout). Dostaneš se do skladiště zbraní. Tady zneškodníš chlapa a sebereš samopal, granát a zásobník. Vrátíš se zpátky a budeš pokračovat cestou, která vede nahoru. Dostaneš se až k žebříku, po kterém vylezeš na římsu a vejdeš do dveří. V místnosti sebereš videokazetu, u kartotéky mapu a u počítače disketu. Projdeš dveřmi a dostaneš se do místnosti, kde nejdeš další videokazetu a návod k počítači. U počítače použiješ návod (zmačkneš F1 a najdeš na předmět, který chceš použít) a tím zjistíš logon code. Pokračuj do další místnosti, kde najdeš novou zbraň - škorpióna. V následující místnosti si můžeš doplnit střelivo, na stole nalezneš klíče od auta. Můžeš taky u videa použít videokazety (na jedný je natočena tvoje milá - jako důkaz, že ještě žije). V poslední kanceláři najdeš na lůžku náhrdelník tvé milé. Sebere ho a mazej zpátky. V místnosti, kde si zjistil na počítači logon code, vlož do počítače disketu a napiš získaný code. Jestli je všechno ok, tak dostaneš zbrojní pas. Slezeš po žebříku a pokračuješ cestou nahoru. Dojdeš k autu, který hlídá jeden z gangsterů. Musíš střílet jako zběsilec, abys ho zabil. Pokud se ti to podaří, tak použij klíče od auta a hurá do dalšího levelu...



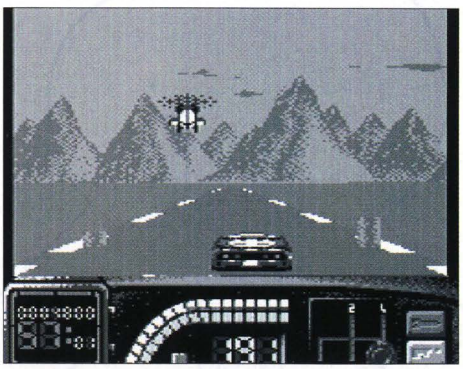


LEVEL 2

V tomto levelu pouze řídíš auto. Pomocí klávesy F1 střílíš bomby a F3 slouží ke střelbě z kulometů. Po nějaké době tě zastaví policejní auto a polda po tobě bude chtít nějakou věc. Pokud jí nebudeš mít, tak tě zabásne. Jinak tě pustí dál a ty můžeš v klidu dojet do dalšího levelu.

LEVEL 3

Hned jak vystoupíš z auta, tak se na tebe vrhne chlap se samopalem. Voddělej ho a vlez do prvních dveří. Na stole s telefonem najdeš kabelku a u počítače seber papír, na kterém jsou napsány podmínky o předání výkupného. Vyjdi z místnosti a pokračuj po cestě nahoru. Pokud potřebuješ další granát, tak ho najdeš u prvního sudu. Zahni doprava a dávej pozor na šíleného střelce. Až ho zabiješ, můžeš si u jednoho ze sudů doplnit střelivo. Pokračuj v cestě, až dojdeš k tanku. Pokud ti zase schází munice, sak vylez po žebříku a z bedničky si jí doplň. Od tanku zahni doleva a sleduj cestu až k malému hangáru (a nezapomeň střílet gangstery). V něm najdeš v posteli střevíce. Vyjdi z hangáru a jdi



rovně až se dostaneš ke svému autu. Použij klíče a tradá na silnici...

LEVEL 4

Opět pouze řídíš auto - viz LEVEL 2

LEVEL 5

Vejdi hned do prvních dveří, které hlídá stráž. V místnosti seber masku neviditelnosti a opust ji. Jdi jedinou možnou cestou, až dojdeš k letadlu. Vlez do něj pomocí žebříku a dojdi do pilotní kabiny. A koho tu nevidíš - tvoje milá. Je tu však malý háček - je zabezpečená rozbuškou. Abys ji osvobodil, musíš použít kleště z prvního levelu. Nejdříve přestřihni prostřední drát, pak levý a nakonec pravý.

LEVEL 6

Šmarjá - zase ta nudná jízda autem...

LEVEL 7

Zabij chlápka stojícího u brány a pak do ní vlez. Pokračuj dále cestou - okolo fontány - až dojdeš ke gangsterovi stojícímu u plotu. Zab ho a vrať se zpátky k fontáně, kde leží nějaký muž. Když mu pomůžeš vstát, tak ti předá kufřík a pak...

WILY

TIPY A TRIKY

Cheaty

a uvidíš, že je soupeřovo mužstvo celé zpřeházené, čehož hned využij!

AMIGA

RICK DANGEROUS 2

Napiš v High-Score *JE VEUX VIVRE* a získáš nekonečné životy. Prvních 5 čísel v Passwordu se shoduje s pozicemi, které jsi obsadil v závodech (např. 16633 znamená, že jsi 1 x vyhrál, 2 x byl šestý a posléze 2 x třetí). Nyní můžeš jakkoliv čísla kombinovat, dokud nedosáhnou stejné hodnoty jako čísla původní. (např. z předešlého příkladu můžeš napsat 34444 a zjistíš, že ses kvalifikoval ve všech pěti levelech, ale do dalšího levelu musíš zajet ještě jeden závod.) Můžeš používat kódy, aby ses snáze dostal do vyšších levelů, nebo jen změníš číslo závodu, se kterým máš problémy. Výhoda těchto kódu je, že fungují i na Megadrivu.

SENSIBLE SOCCER

Abys porazil počítač v lize nebo poháru: až se na obrazovce zápasu objeví tvůj zápas (např England (ty) v Germany (protivník)), zvol místo *Next Match* volbu *Exit*. Jdi do *Friendly* a vyber *Germany* za svůj tým. V menu *Team/Formations* vyhoď z mužstva všechny hvězdy, postav útočníka do brány a celkově rozhrab sestavu. Nyní začni hrát a escapuj se z ní co nejrychleji. Vrať se do *League/Cup* a zvol *View Opossition*

SENSIBLE SOCCER 92-93

Aby hra běžela pomalu, začni hrát a zvol střídání. Až hráč půjde z hřiště, stiskni *ESC* a vyskočíš ze hry. Zvol další hru a ta půjde pomaleji, až na ukazatel času. K navrácení do původního stavu zvol opět střídání, ale nemačkej *ESC*. Jestliže chceš předělat *1966 World Cup Final* mezi *Anglií* a *Německem*, zvol *load Custom Teams*, zvol *Friendly Match* a následně vyber *England* a *West Germany*. Hra bude pokračovat normálně, ale v historické černo-bílé.

SHADOW DANCER

Během hry zvol pausu a napiš *GIVE ME INFINITES* a *RETURN*. Budeš mít nekonečno kreditů a magie a budeš schopen přeskakovat levely pomocí *X*. Jestliže to nefunguje, zkus *GIVE ME INFINITIES* nebo *GIVE ME INFINITY*.

SPELLBOUND

Napiš *HEYYOUDIDYOUCALLMYPINTAWOMANNUTS* a neptej se mě, co to má udělat.

SPACE CRUSADE (TVB)

Pro nekonečné *Movements*, vyber teamy *1,2* nebo *3* a zavři za nimi dveře. Drž stisknutou odpovídající klávesu (*1,2* nebo *3*) a pak stiskni na dveřích levou myš 4 x, následně pravou 4 x. Až cheat naskočí, obrazovka blikne.

TJOKER

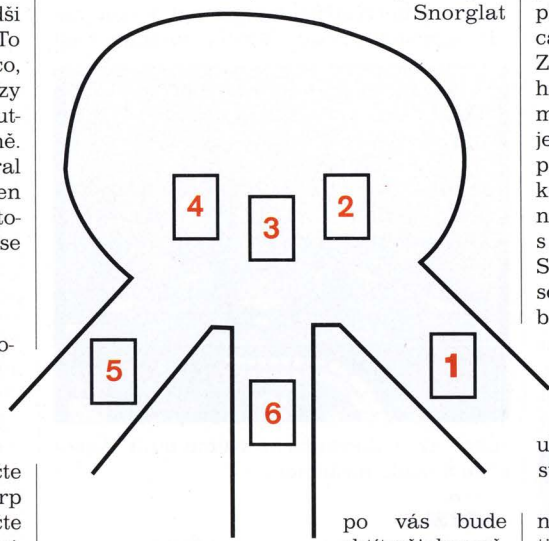
AMIGA, PC

Universe

Jak je u mě zvykem, nejprve několik slov úvodem. Jde hlavně o rozhovory. U jiných adventur záleží průběh hry na zvolené odpovědi. Tady se to stane jen někdy. Proto neuvádím, až na výjimky, u rozhovorů číslice, značící doporučenou odpověď. K správnému výsledku se totiž (většinou) dopracujete, ať zvolíte jakoukoliv odpověď a navíc rozhovor můžete často začít bez problémů znova. To je k mluvení vše, ale ještě několik slov k příkazům. Originální znění příkazu nebude zas tak často užívat (výjimkou jsou předměty), protože základní slovíčka jako talk, pick up či use stejně asi už znají všichni a taky to tak mám radši. Další věci jsou předměty. Uvádím sbírání všech, i když jsem některé vůbec nevyužil. Možná se ale používají nepřímo nebo sami, takže je radši sbírejte, inventory je stejně „nekonečné". To je tak asi všechno... jo vlastně ještě něco, v návodu se možná občas vyskytnou odkazy na děj, který ale budu rozebírat jen v nejnutnějších případech a ještě jen velice stručně. Celý ho uvádět nebudu, protože by zabral víc místa než samotný návod, ale vy si ten děj přeložte nebo nějak jinak zjistěte, protože docela stojí za to. To už by stačilo, takže se do toho můžeme dát.

Pfallenop Asteroids

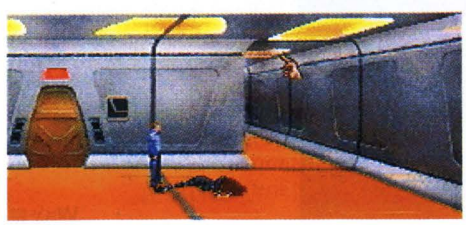
Zde na jednom z asteroidů začíná Borisovo dobrodružství. Na nic nečekejte a jděte doleva. Spadnete dolů. Prozkoumejte všechno a seberte tyč (bent metal bar), kus nějakého plošňáku (piece of circuit board) a kameny (rocks). Vyskočte na stojící asteroid, seberte kus kovu (sharp piece of metal) a skočte dolu. Potom vyskočte na rotující asteroid a seskočte z něj u spojnice k asteroidu. Jděte k satelitu. Odendejte panel (insert bent metal bar into panel!?), seberte spadlý panel a vložte do konsole piece of circuit board. Dostanete šok, ale z toho si nic nedělejte, od teď totiž rozumíte mimozemské hatmatilce. Použijte konzoli. Vyberte příkaz Set filtration system a pak klikněte na první název. Vrátíte se do základního menu. Nyní vyberte příkaz Connect channel a opět klikněte na první název. Vytvoří se cesta k protějšímu asteroidu, jděte po ní. Objevíte se ve městě. Seberte krabici jídla (food container), koukněte se na monitor, dozvíte se pár informací důležitých pro lepší pochopení děje. Vlezte do pravé roury (push/pull service duct), pokud jste mrtví, tak jste nevypnuli filtrační systém. Jestli jste živí, tak padáte. Po dopadu seberte všechny věci, hlavně zrcadlo (mirror). Zpátky se vraťte známým způsobem. Ve městě se dejte dopředu a doleva. Počkejte až hlídkující robot zmizí a hoďte zrcadlo do dveří (finta a la Space Quest I). Něco se tím zničí, ale důležitější je chlápek, který vám řekne nějaké jméno. Až se vykecá, přejděte k protějšímu domu a použijte dveřní konzoli (zvonky asi už vyšli z módy). Pohovoříte si z nějakou slečinku, ta vám otevře dveře, neváhejte a vstupte. Následuje další, a delší, rozhovor. Silphinaa, tak se ta slečinka jmenuje, vás pošle za její přítelkyní, ta se jmenuje Malinaa, na Wheelworld. Uprostřed rozhovoru přijdou roboti, takže neváhejte a utečte nahoru (attack keypad with bent metal bar). Nahoře přejděte ke skříni a otevřete ji. Je v ní nějaký oblek, tak si ho oblečte. Použijte váš počítač (arm computer) s konsolí na zdi. Použijte ji a otevřete si okno. Jelikož okno je jediná možnost k útěku, vyskočte z něj. Použijte váš počítač s autem, přejděte k němu a skočte do něj (takhle se do auta leze vždycky, a proto příště uvedu jen vlezte do auta apod.). Vložte key card do levé konsole, nahodí se systém. Použijte pravou konzoli. Zadejte kód a už letíte. Následuje krátké demo, v něm se dozvíte, že již po vás pátrají. Potom potkáte nějakou loď. Její majitel Snorglat



po vás bude chtít nějakou věcičku, zatím ji nemáte tak mu jen slušně (!) odpovězte. Klikněte na ústřední monitor a vyberte příkaz Navigate Course. Klikněte na jedinou ikonu a pak na první planetu zleva (příště jen leťte na...).

Balkamos

Klikněte na ústřední monitor a zvolte příkaz Descend to planet, vletíte do atmosféry. Opět klikněte na ústřední monitor a zvolte příkaz Select Quadrant (dále jen Vleťte do atmosféry, Přistaňte...) a vyberte vhodný kvadrant. Procházejte se a seberte sprej (canister). Pak jděte k ztroskotané lodi, u ní seberte droida. Toho hned spojte se sprejem (combine...). Vracejte se k autu, s tím vám ale zatím jezdí mimozemšťani. Dojděte k autu. Použijte droida na mimozemšťana vpravo. Auto máte zpátky, nastupte do něj a vyleťte z atmosféry. Pak si to namiřte k sousední planetě.



Jar-Slev 4

Vleťte do atmosféry. U této planety můžete přistát na dvou různých místech, v případě že přistanete na tom druhém tak vzleťte a zkuste to znova. Dojděte k mimozemšťanovi, který sedí u nějaký díry. Hoďte na něj kámen. On ho vcucne a omdlí. Z díry začnou vylézat takoví červíci. Vcucněte je droidem (Use droid with blobs). Nyní vzlétněte a přistaňte na tom druhém místě. Jděte doleva, až dojdete k chatrči s hladovým poustevníkem. Tak si s ním popovídejte a nabídněte mu ty červíky. On vám dá místní drogu (carvite). Odleťte a vraťte se k vašemu prvnímu asteroidu. Potkáte opět Snorglata, nabídněte mu tu drogu. On vám nabídne svezení na Wheelworld. Bohužel nefunguje automatické spojení, takže se musíte připojit manuálně (LTM pohyb, PTM sklapování chytače).

Wheelworld

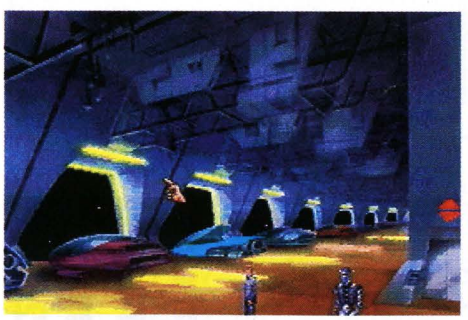
Po příletu bude následovat rozhovor se Snorglatem. Ať řeknete co chcete, vždy Borise omráčí a drogu sebere. Vlezte do auta a jeďte na REF.1h. Vyjděte na ulici, seberte láhev a jděte doprava a dopředu. Vyjeďte po jezdících schodech. Vložte vaší I.D. kartu do přístroje zvaného dispenser. Objednejte si carvite. Pak jděte doleva a vlezte do baru. Zde můžete použít automaty vpravo a zahrát si třeba Arkanoida! Hlavně si ale promluvte s osaměle sedícím mimozemšťanem, je to nějakej zvláštní agent. Poví vám o svém problému, nabídněte mu další rundu. Do získané láhve brandy namíchejte drogu (combine syntetic carvite with brandy). Znovu s ním pohovořte, on se toho dryáku napije. Složí ho to a vy mu seberete odznak. Vraťte se k autu a jeďte na REF.40e. U díry stojí robot a něco opravuje. Strčte ho do díry a seberte kabel. Vraťte se na REF.1h a vyjděte na ulici. Jacísi roboti obtěžují stařečka. Promluvíte s ním a on vás požádá o navrácení ruky, kterou mu ti roboti ukradli. Mimochodem je to Léčitel, který je stejně jako vy pronásledován. Pak následuje akční část, cíl je jednoduchý, prostřílet se na konec. Po úspěšném absolvování této části přistanete u poškozeného robota, promluvíte s ním a seberete mu ruku, pak se vraťte k dědovi (je na parkovišti taxíků). Poděkuje vám a řekne, že Malinaa byla chycena a poslána do vězení, a že vy byste se taky měl rychle zdekovat, no a za odměnu vám ještě přidá první část hvězdného kamene (piece of star chart). Jak to udělá, už tu jsou strážní roboti. Jediná volná cesta je směrem dopředu. Vlezte na výtah, ten kousek sjede, ale pak se porouchá, takže k cestě dolů musíte použít kabel. Pohovořte si s mužem u barelu (1,1,1,2). Je to vědec, který na tom teď není zrovna nejlépe, a proto vám za flašku dá speciální kartu (I.D. Pass). Jděte doprava (trochu problém, ale jde to). Jděte na most a skočte na vlak. Až se zastaví přelezte na podpěru (jump to stanchion). Slezte z ní a skočte o patro níž. Jděte k ventilačním dvířkům a prokopněte je (use droid with air duct). Robůtek vám naposledy poslouží a otevře vám dveře. Ocitá se v hale s pokladními automaty. Objednejte si lístek do Mekathalorské galaxie (use I.D.Card with terminal, vyberte si první možnost). Použijte dveře, jděte k automatu a vložte do něj svůj lístek, vypne se ochranná bariéra a vy můžete projít. Použijte dveřní panel, vlezete do přepravního modulu a těsně tak uniknete strážním robotům.

Lod

Hned vlezte zpátky do výtahu (use lift console) a vyjeďte do prvního patra. Pohovořte si s tam čekajícími lidmi (3,1). Pak jděte doleva a vstupte do dveří (use door console). Objeví se zpráva od povstalců. Dali do lodi výbušniny, musíte ji proto co nejrychleji opustit. Použijte intercom, zvolte level 3 a jméno Myrell. On vám poví, aby jste za ním přišli. Vyjděte ven, vlezte do výtahu a vyjeďte do třetího patra. Dejte se doleva a vstupte do druhých dveří. Pohovořte si s Myrellem, odhalí vám další skutečnosti, postaví vás do role zachránce galaxie a dá vám druhou část hvězdného kamene (star chart). Vyjděte ven, tam na vás čeká najatá vražedkyně. Nejprve si s vámi ale pokecá. To byla chyba, protože právě v té chvíli vybuchne první nález. Ona spadne na zem a praští se do hlavy. Vy jste se hned otřepal, proto seberte zbraň a „klíčky" od auta. Jděte k výtahu, sjeďte k parkovišti (launch bay). Tam si můžete pokecat s robotem, ten vám toho ale moc neřekne, a proto přejděte k „vašemu" autu (je za tím červeným) a skočte do něj. Bude následovat krátké „demo". Pak se opět octnete v kabině auta. Neváhejte a leťte na Anakarlon 5. Přistanete u obrovské lodi tvaru gigantického kraba. Jděte doleva a vyndejte z hromady šrotu tyč (push junk). Zpátky do auta a vypravte se na

Daarlor-Korv

Jděte stále doprava, dojděte k zvláštní mohyle. Teď skombinujte oba kusy hvězdného



kamene (pieces of star chart) s nově získanou tyčí. Tento komponent vložte do otvoru v mohyle. Otevře se brána kamsi a vcucne vás tam.

Haldebar

Ocitáte se na podivném místě, nezdržujte se ale průzkumem a jděte doprava přes most, který vypadá, že už moc dlouho nevydrží. Na oltáři je tajemný drahokam (power gem), který máte získat, je ale chráněn silovými paprsky. Nejprve seberte kámen (pokud ještě nějaký máte, tak už nemusíte) a podívejte se na plakát vlevo. To vám pomůže k získání drahokamu. Pokud si ale nevíte rady, postupujte takto. Šlápněte na zvláštní kameny, aby zmizel určitý paprsek, v pořadí dle plánku. Mezi jednotlivými kameny přebíhejte, nemáte moc času. Na posledním kamenu zůstaňte stát

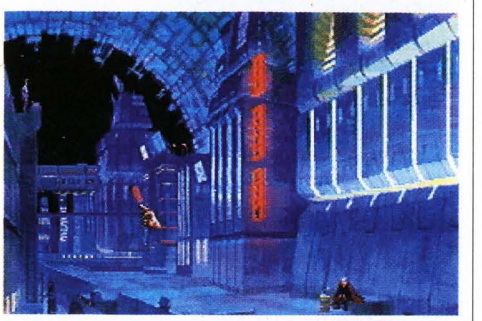
a hoďte z něj kámen směrem k drahokamu. Shodíte ho tím z oltáře, běžte k němu, seberte ho a honem pryč, začnou se totiž objevovat zlý démoni, kteří vás nemají příliš v lásce. Rychle zpátky přes most, ale ouha jak jsem předpokládal most nevydržel. Nevadí přeskočte ho a vlezte do díry. Ocitnete se zpátky na Daarlor-Korvu. Vraťte se k autu a leťte znovu na

Anakarlon 5

Zde vložte tyč do terminálu na lodi, pak do něj vložte i power gem. Nyní na něj použijte váš počítač. Objeví se informace ve vám neznámém jazyce, prostě jen klikněte na druhý příkaz. Objeví se transportní paprsek, tak do něj vlezte. Transportuje vás dovnitř lodi. Tam se setkáte s majitelem toho podivného kolosu. Je to příslušník rasy Mekalienů, který vás požádá o zastavení nesmyslné války, kterou s nimi vede Virginská galaxie reprezentovaná ďábelským vládcem Nieiamisem (já se vám říkal, že děj si musíte zjistit sami). Vás to ale příliš nepřekvapí, na roli galaktického hrdiny jste si již docela zvykl, a proto souhlasíte. Za odměnu dostanete podivnou věcičku (cloaking device). Jděte do auta a pak leťte do Mekanthalorské galaxie. Potkáte další loď, která vás vcucne do sebe. První zjištění, že se jedná o vězeňskou loď vás právě nepotěší, ale druhé už ano. Této lodi se totiž zmocnili povstalci, takže jste v dobrých rukou, Jejich velitel Man-Brute vám sdělí, že letí ke Corosu, kam máte i vy namířeno, takže všechno je v pohodě. Navíc tam na vás má čeká pomoc, prostě skvělej servis. Za chvíli se dozvíte, že už jste nad Coros dorazili. Můžete si ještě s někým pokecat, ale hlavně se teleportujte na planetu (use transport pod).

Coros

Přejdete k dvěma chlápkům (resp. jednomu chlápkovi a jednomu androidovi) a dáte se s nimi do řeči (1,1,1,1). Jsou to pašeráci a chtějí se odtud dostat. Proto chtějí vaše auto (jak se tam dostalo?), nebraňte jim v tom, mají zbraň. Jděte do města. Promluvte si s čekajícím chlápkem. Zavede vás do vedlejší obrazovky a řekne vám pár keců. Vraťte se zpět a jděte dolů. Povedete krátký rozhovor s velkými roboty-strážci (2,2). O obrazovku zpět a promluvte s dalším robotem (2,2). Odjede k těm strážcům, ale za chvíli se vrátí, zvolte zas druhou odpověď. Robot opět odjede a bude vysmahnut strážci. Jděte dolů seberte baterie. A nyní skombinujte power gem, cloaking device a battery. Vznikne z toho dost dobrá mašinka. Použijte na ni váš počítač. Stanete se na čas neviditelnými, proto hned projděte mezi těmi roboty a pak doleva. V další obrazovce potkáte vašeho pronásledovatele Barona Kaleeva. Budete vás chtít zastřelit, ale díky moci vašeho drahokamu, se to obrátí proti němu. Seberte jeho identifikaci. Znovu se zneviditelněte, projděte mezi roboty a pak jděte k místu, kam vás ten muž zavedl. Promluvte s pravým krajním robotem (1,1,1). On udělá do stěny díru a vy do ní samozřejmě vlezete. Teď doprava, doprava, doprava (teď můžete otevřít dveře, vlézt do skrýše a pak robota zavřít, ale bohužel ho potřebujete), doprava, doprava, doprava, dolů, doprava, doprava. Nyní jste v místnosti s velkým ještěrem ne-li drakem. Hoďte mu do tlamy baronovu identifikaci a schovejte se za drakův velký ocas (jump to lizard's tail). Robot, který vás pronásleduje, ji bude chtít získat, to ho ale mu stát život (?). Seberte baterie a jděte nahoru. Přivítá vás palba, takže se zneviditelněte a spěchejte doleva. Nebezpečně vyhlížející skupinka robotů, pro vás není žádný problém. Strčte do robota, který je k vám otočený zády a uvidíte to tóčo. Pak doleva a promluvte s Man-Brutem. Zase se dozvíte, že jste poslední naděje, dá vám rukavici a dělej co umíš. Nyní naposledy uložte pozici a jděte doleva. Následuje dlouhý rozhovor (třeba první odpovědi, ale opět je více možností, hlavně se nevzdávejte). V případě, že jste kecali správně čeká vás závěrečné demo. I když je to hlavně dokončení příběhu, bez nějakých skvělých animací, po té námaze to stojí za to. U dalších návodů se těší **LEWIS** ■



ATLANTIDA

Slezská 48, 120 00 PRAHA 2
Husitská 11, 130 00 PRAHA 3
Tel.: 6279401 Po - Pá 13-17 hod.

Amiga CD32

20,-

Výstavní sleva
6.765,- Kč

HOME COMPUTERS '94

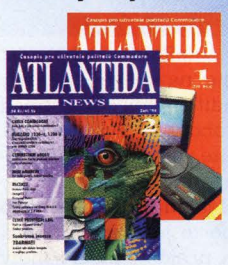
26. a 27. 11. 1994 od 9^{00} do 17^{00} v sále SPEKTRUM, Jugoslávských partizánů 15, PRAHA 6, Dejvice.

Na výstavě budou prezentovány počítače Commodore a Sega.

Vstupenky z obou dnů výstavy v ceně 20,- Kč budou na závěr slosovány o ceny.

1. cena: Amiga CD32

Časopis pro uživatele počítačů Commodore



Napište si o nulté číslo, které Vám zašleme ZDARMA

Cena 34,- Kč / 40,- Sk
Předplatné 26,- Kč

Předplatné na Slovensku:
KON TIKI, Hlavná 68-70, 040 01 KOŠICE
Informace: 095/62 28 435

VOCHOZKA TRADING

Tajemství Oslího ostrova

Ještě nemáte tuto hru z pirátského prostředí na počítače PC? Stačí nám zavolat nebo napsat a my ji obratem pošleme k Vám na dobírku až domů! Minimální konfigurace PC 286, 640 KB RAM, VGA karta. Cena pouhých 240,- Kč + poštovné.

VOCHOZKA TRADING,
Dukelská 373, 572 01 Polička
Slovensko: RIKI, BOX 117,
814 99 Bratislava 1

Pozor! Od 10.11.1994 už v barevných krabicích!

VOCHOZKA TRADING

Tvoříte nebo už máte hotovou nějakou hru?

Máte nakreslené nějaké hezké obrázky nebo složené kvalitní hudby? Máte nápad na nějakou zajímavou hru? Vezměte nějaké ukázky a stavte se k našemu stánku na

Excalibur Show
3. a 4. 12. 1994

AMIGA SHOP

NORSKÁ 12, 110 00 PRAHA 10
Tel./Fax: 02 / 673 128 29
Po - Pá 10.00 - 17.00
Prodej počítačů Amiga a PC

AMIGA CD 32 **6890,-**

Dále nabízíme:
Pro Amiga CD 32 modul PARAVISION SX-1
Aktivní reproduktory 6 - 15 - 80 Wattů
Harddisky 80 - 430 MB i s montáží
Zálohování vašich dat na CD ROM

Zboží zasíláme i na dobírku.

AMIGA news

Časopis pro počítačové příznivce

Amiga News - pravidelný dvouměsíčník zaměřený na počítače AMIGA. Na jeho stránkách naleznete vše od herních programů, až po hardware a profesionální aplikace.

Vychází pravidelně již od dubna '94.

Pomocí tohoto kupónu si můžete objednat časopis Amiga News. Vypočtenou částku (počet kusů x 29 Kč) zaplaťte složenkou typu C na adresu: **Amiga News, P. O. Box 729, 111 21 Praha 1.** Na zadní stranu složenky (do zprávy pro příjemce) uveďte Vámi, jaká čísla si objednáváte či předplácíte (např.: Amiga News 1/94 až Amiga News 5/94 = 5 čísel x 29 Kč = 145 Kč). Spolu s časopisem si můžete objednati disketu News Disk v ceně **39 Kč za kus.** Kupón odešlete na adresu:

Amiga News, P. O. Box 729, 111 21

Příjmení a jméno _____
Adresa _____

Spolu s časopisem mi zasílejte i NEWS DISK ANO NE

Způsob předplatného:

☐ složenkou typu C (kontrolní útržek přikládám)

☐ první číslo formou dobírky v ceně objednávky

VOCHOZKA TRADING

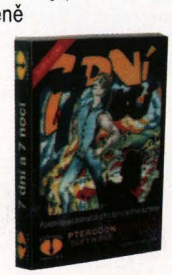
Bobma roku 94!

7 dní a 7 nocí

Seznamte se s nejlepší českou hrou na počítače Amiga a PC! Staňte se soukromým detektivem Vencou Záhybem a „postarejte" se na týden o jeho sedm dcer. Hra je žánru lechtivá komedie, proto je doporučena starším 15ti let. Ovládá se pohodlně myší, všechny texty jsou v češtině (na Slovensku samozdřejmě ve slovenštině), obsahuje několik původních českých skladeb (od Sound Line a HMC) a to i ve verzi pro PC! Součástí dodávky jsou: 2 diskety se hrou, manuál a barevná krabice. 7 dní a 7 nocí je ideální vánoční dárek.

PC verze - 277,- Kč *(minimální konfigurace PC 386, 2 MB RAM, VGA, doporučený Sound Blaster, nebo D/A převodník). Tvůrce Pterodon Software (Tajemství Oslího ostrova).*
Amiga verze - 257,- Kč *(min. Amiga 500, 1 MB RAM).*

Jak provést objednávku? Stačí nám zevolat nebo napsat a my pošleme hru 7 dní a 7 nocí poštou na dobírku až k Vám domů. K ceně hry se připočítává poštovné a balné. Nezapomeňte uvést, zda chcete verzi PC nebo Amiga!



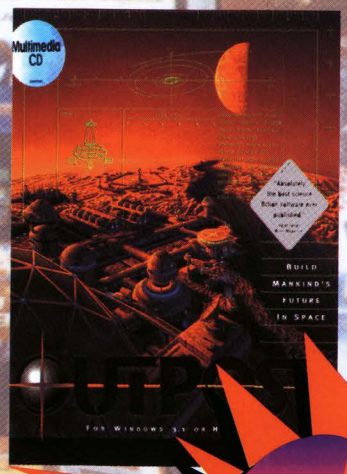
Čechy:
VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička, tel.: 0463/22 373

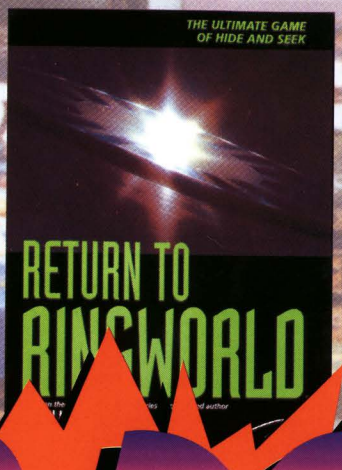
Slovensko:
RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1

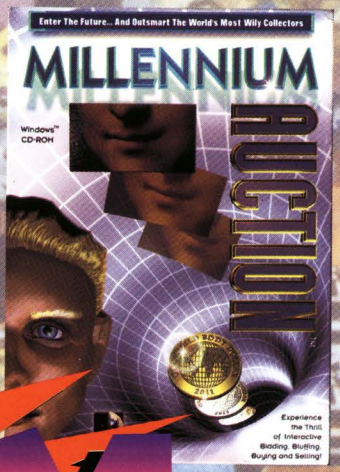
Přes 100 000 potencionálních zákazníků čte každých 14 dní EXCALIBUR. Inzertní oddělení: Tel.: 02/667 123 15, Fax: 02/667 123 16

HRY PRO PC

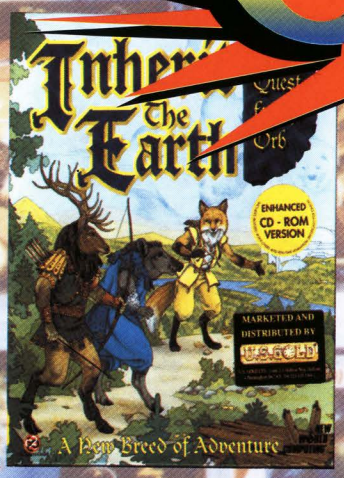
JRC®

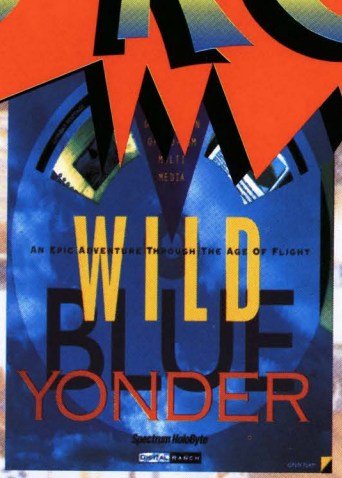


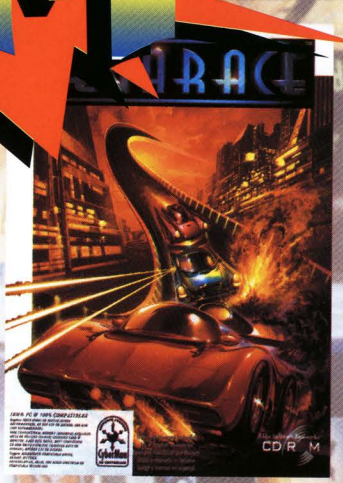




CD ROM







VÝBĚR Z CENÍKU:

ACES OF THE PACIFIK	1840,-	NHL HOCKEY 95	1810,-
ACES OVER EUROPE	1890,-	LUNICUS	1790,-
ACES ON THE DEEP	1990,-	OUT POST	1890,-
BLOODNET	1790,-	POWER RANGERS	1350,-
BASEBALL 94	2080,-	STAR CRUSADER	1660,-
FRONT PAGE FOOTBALL	2050,-	PGA TOUR GOLF	2010,-
INCA	1290,-	PSYCHOTRON	1790,-
INHERIT THE EARTH	1750,-	QUARANTINE	1620,-
JOURNEYMAN PROJ TURBO	1990,-	RED BARON	1840,-
JUMP RAVERS	1770,-	RETURN TO RINGWORLD	1840,-
LEISURE SUIT LARRY 6	1840,-	TETRIS GOLD	1600,-
WILD BLUE YONDER	1790,-	T.F.X.	1700,-
MAELSTROM	1190,-	WAKE OF RAVANGER	2380,-
MEGARACE	1450,-	WING COMMAND ARMADA	2030,-
MILLENNIUM AUCTION	1990,-	X-COM DEFENSE - UFO	1660,-

VELKÁ NABÍDKA TITULŮ I NA DISKETÁCH

NEJLEPŠÍ HRY PRO ATARI A AMIGU NA CD I DISKETÁCH

PC SHOP
Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640

<- Na dobírku i v prodejnách ->
(slevy pro obchodníky)

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

S E N Z A C E :

SHADOW, BEAST A SILVER

ODCHÁZÍ Z EXCALIBURU...

...ABY VYTVOŘILI JÁDRO REDAKCE NOVÉHO HERNÍHO MĚSÍČNÍKU...

. . . L E V E L . . .

Co o Levelu říkají někteří jedinci?

Haquel P. Tickwa: „Level je mor pro PCP."

JKL: „No comment."

Lewis: „Chcete mít noční můry? Čtěte Level!"

Viktor Čistič: „Je vysmahlej."

ML: „Konečně konkurence pro Excalibur!"

Silver: „Chcete se dostat do nové úrovně? Kupujte Level!"

Shadow: „Kdo Level si koupí, neprohloupí!"

Beast: „Což takhle dát si Level?"

...premiéra na Excalibur Show...

LEVEL

PRŮVODCE HERNÍM TRHEM

ČTENÁŘI MAJÍ PRÁVO NA VÝBĚR.

VYDÁVÁ: PCP, BOX 414, 111 21 PRAHA 1

PŘEDPLATNÉ V PŘÍŠTÍM EXCALIBURU!